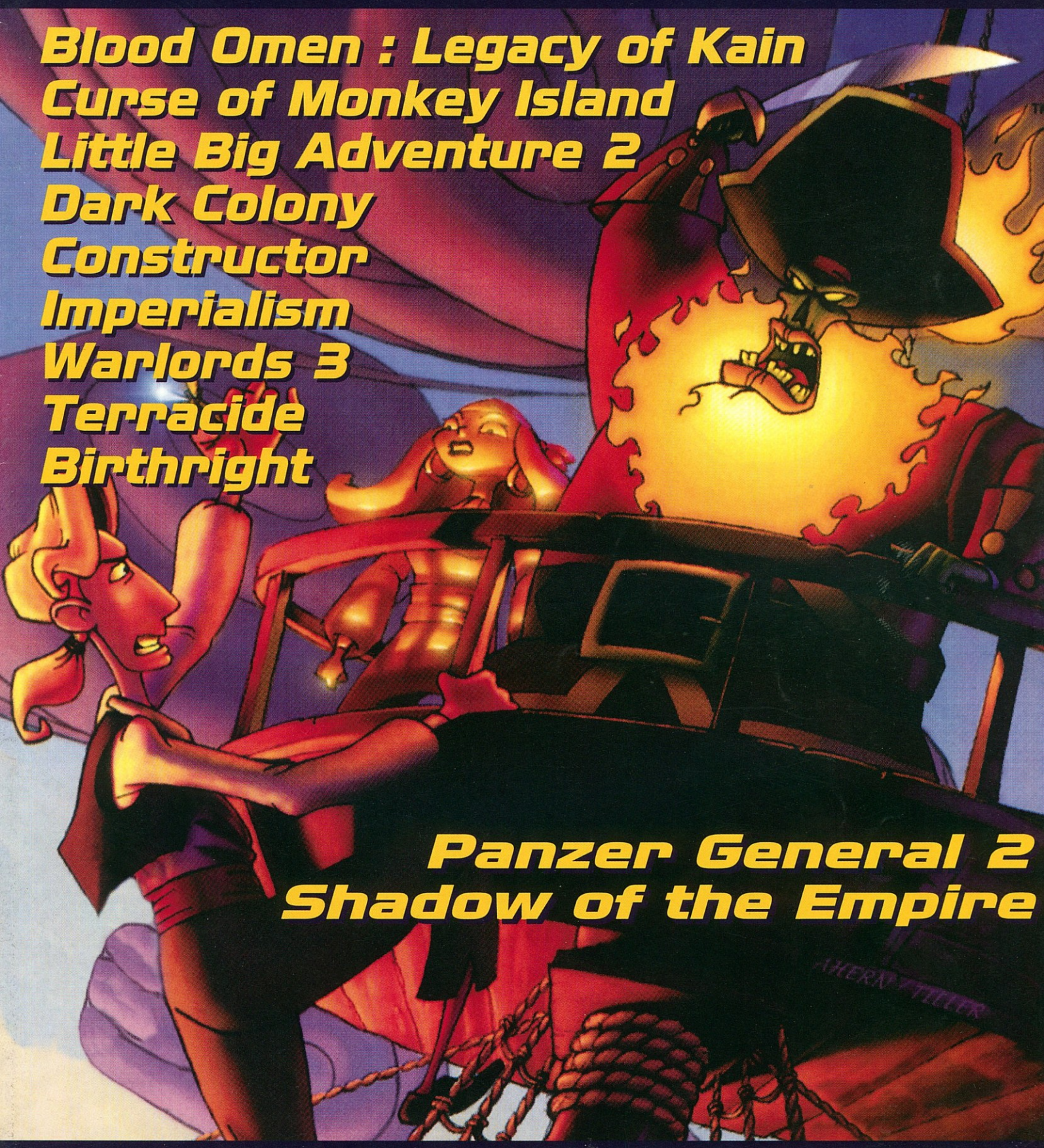
Multimédiás magazin CD melléklettel

CD GURU

97/5

995 FT

PC-s játék demok, shareware szoftverek, zenék, egyebek



Blood Omen : Legacy of Kain
Curse of Monkey Island
Little Big Adventure 2
Dark Colony
Constructor
Imperialism
Warlords 3
Terracide
Birthright

Panzer General 2
Shadow of the Empire

Poszter mellékleten: Betrayal in Antara, Birthright

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza
Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 137-0007

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-n található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Intro

Sziasztok!

Nem tiszta, hogy véget ért-e a nyár, vagy csak nekünk tűnik úgy, hiszen ismét CD és PC GURU készítéssel telik az idő. Ez egy jó kis nyár volt, az időjárás valószínűleg sok nyaralót megviccelt az elmúlt hónapokban. De ne beszéljünk az időjárásról többet, inkább térjünk rá a CD GURU-ra. Nem mintha nagyon sok mondanivaló lenne a számmal kapcsolatban, hiszen egy teljesen szokványos (de persze megszokott színvonalú) CD GURU kerül terítékre. A szokásostól maximum az extra programok jelenthetnek kivételt, ilyenek például a mind nagyobb számban feltűnő teljes játékok.

Mindenkinek a figyelmébe ajánljuk a mellékelt levelezőlapon hirdetett E3 CD-t, mely ha lehet még fantasztikusabb lesz mindennél amit láttatok eddig tőlünk. Az E3 kiállításról (ami Amerikában volt nemrég) olyan mennyiségű demo, video és egyéb anyagot hoztunk a következő fél év játékairól, hogy egy különálló kiadvány megjelentetésére szántuk el magunkat. Ez lesz az E3 CD valahogy szeptember első felében. Akik a játékokat szeretik azoknak mindenképpen ajánljuk, de arra figyeljetek, hogy újságárusnál nem lehet majd kapni, kizárólag a szerkesztőségen keresztül, illetve néhány számítástechnikai boltban lehet majd beszerezni.

GURU Team

HW news

23 Logitech Cyberman 2 és Force Feedback-es Joy-ok
InterAct 3D Program Pad
Logitech ThunderPad Digital

Felhasználói írások

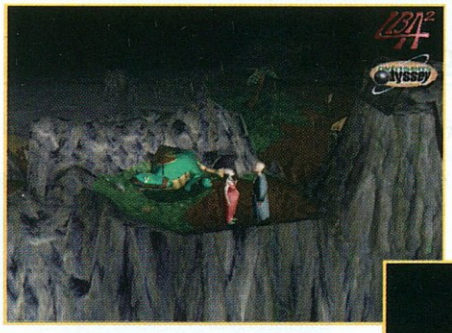
24 Fixclock
Go-Audio-CD
Icon Shell
Mandelbrot Eye Candy
Morphing Magic
Wallpapper Aligner
Calendar Commander
Cell Assembler
City Distance
Converter 97
File Master
Holonote
Photo Line

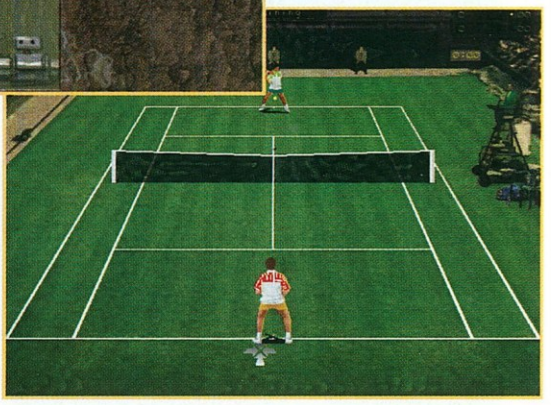
Egyebek

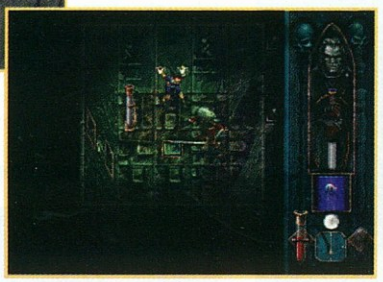
30 Shareware játékokról

Apróságok

11 Blast Doors
11 Imperialism
12 Microsoft Puzzle
12 Tenis Elbow
13 Dark Rift
13 Little Big Adventure 2
15 Golgotha
15 Blood Omen: Legacy of Kain
27 Beasts & Bumpkins
27 Stratagem
34 WWS
34 X-Decation

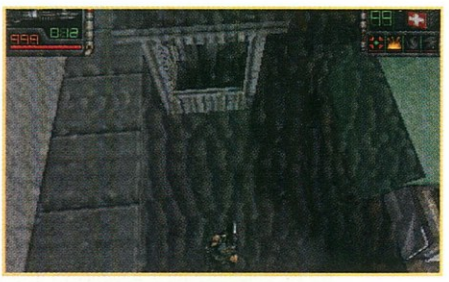






Bemutatók

9 Dark Colony
10 Warlord 3
14 Pacific General
16 Birthright
21 Machnine Hunter
22 Terracide
26 Constructor
28 The Curse of the Monkey Island
29 Panzer General 2
32 Shadows of the Empire
32 Take No Prisoners



News

Tomb Raider 2

A szerkesztőségbe érkező telefonok alapján igencsak népes lehet a Tomb Raider rajongók tábora, így gondolom sokan várjátok már a folytatást. Az ígéretek szerint novemberre el is készül a második rész,

ami mint a képek alapján felmérhető, legalább olyan jó lesz, mint az első rész. A grafika ez esetben minden ellenérvet lehengerel, ráadásul lesznek új mozdulatok, fegyverek, ellenfelek, fényhatások és egyéb újítások is. Lesz mivel meglepjed magad karácsonyra.

Wing Commander: Prophecy

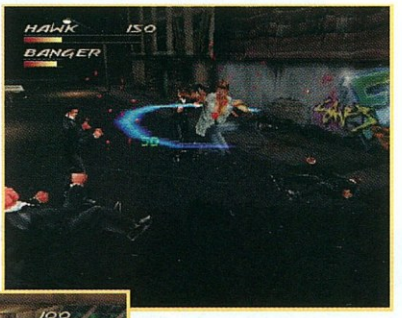
A Wing Commander sorozat a játékok piacának egyik legősibb családja. Még nem találkoztam olyan játékossal aki cserben hagyta volna ezt a programot, mindannyian megszállottan várják a következő részt. A növekvő tapasztalatok törvényeinek megfelelően az ötödik rész lesz a legjobb, ígéri Frank Roan, a tervező. Egy új idegen faj hívja ki ez alkalommal a Szövetségeseket a hóra, ugyanis nem kevesebb a céljuk, mint az Univerzum meghódítása, amit persze nem hagyhatnak annyiban. Az új népet egyébként az a Syd Mead tervezte, aki többek között például a Szárnyas fejvadász különleges látványait is megálmodta. A sztoriról még nem sokat lehet tudni, várjatok türelmesen és eljön a várva várt nap...

Incubation

Scayra bolygója békés hely, melyet néhány Chromian telepes lak csupán. A nyugalom azonban nem tart sokáig, mert szokás szerint idegenek dúlják fel, ez alkalommal idegen vérre éhes szörnyek formájában. Tiszta Alien sztori. A játék erősen hasonlít az X-Com-ra, jól lehet a Blue Byte igyekezett egy-két újdonsággal megtűzdelni. A grafika valóban hatásos lett, olyan Quake, Carmageddon keveréknek tűnik. Én elég vegyes érzelmekkel várom a programot, bár a maga kategóriájában jónak tűnik. Majd meglátjuk.

Fighting Force

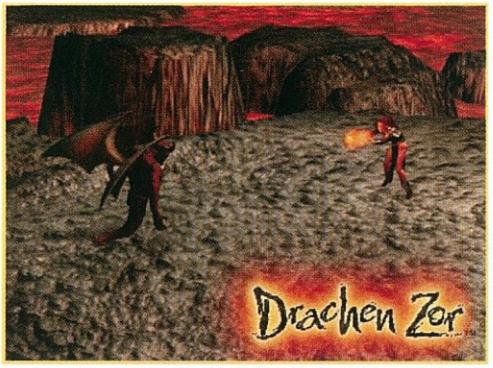
A Fighting Force egy tipikus akciójáték lesz, melyben ketten játszhattok temérdek pályán keresztül. A játék kategóriájának teljes kelléktárát felsorakoztatja. Az ellenfelek és a fegyverek kínálata is bőséges. A képernyőn a két játékossal szemben akár négy ellenfél is megjelenhet egyszerre.



A hasonló programoktól eltérően a Fighting Force-t jóadag videoklippel tűzdelték meg. A program természetesen támogatja a 3D kártyákat.

Drachen Zor

Ez a 3D-s akciójáték Drakkor világába vezet benneteket. A Mortal Kombat sztorijához hasonlóan, a helyi császár birodalmának legnagyobb harcosait hívta össze egy gigászi küzdelemre, melynek győztese lesz a Dragon Gate ura, a Drachen Zor őrzője. Természetesen itt is csak egyetlen egy maradhat élve.



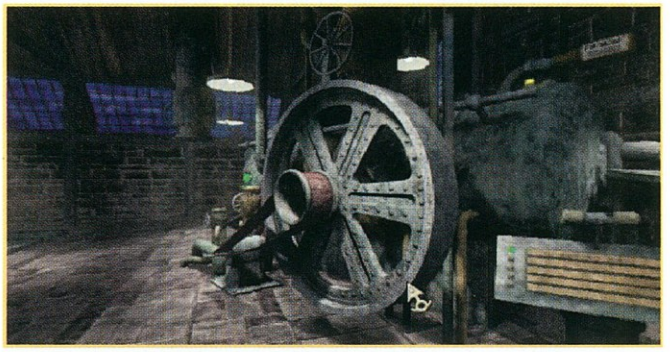
A játék megtartotta a verekedősjátékok alapvető elemeit, olyanokat mint extra mozgások és azok egyedi kombinációja, speciális karakterek. A grafikai megvalósítás az idei év slágerei szerint 3D-s, végülis egész jól néz ki. A program csak Win95 alatt fut majd, és ősszel már kereshetitek a boltok polcain.

Wheel of Time

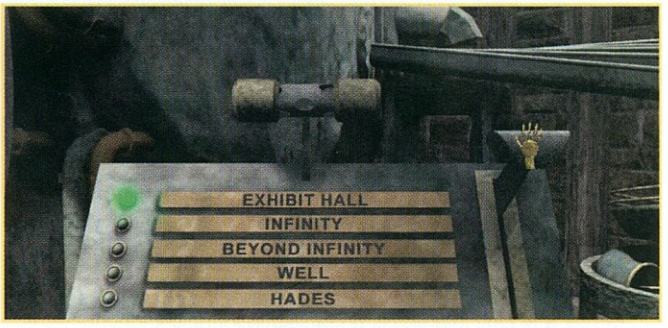
A Legend Entertainment által kiadott Wheel of Time Robert Jordan bestseller regényét használta fel kalandjátéka alapjául. A program a stratégia, a szerep- és az akciójátékok sajátos ötvözete lesz. A tervező Glen Dahlgren, akinek neve ismerősen csenghet azok számára, akik végigkalandozták a Death Gate-t. A játék a hírek szerint minden hozzávalót megkapott a bombasikerhez, de hogy mindez mire lesz elég, azt csak 1998 elején tudhatjuk meg. Addig is ékesen beszélnek róla a képek.

Zork: Grand Inquisitor

Az Activision kiadásában lát majd napvilágot ez a kalandjáték. A Zork Nemesis kudarca után a készítők igyekeztek a kor követelményeinek megfelelő programot kreálni. Az eredmény egy



3D-s renderelt grafikával megjelenő, olykor humorizáló, máskor komor narrátorok hangján megszólaló, jól játszható kaland lett. Eleinte mindenkit a grafika fog meg, de aztán nem árt, ha a játék is jó. Erről azonban még nem sokat tudunk. A sztori szerint Zork földalatti birodalmából a Nagy Inkvizítor kitiltotta a mágiát, ami nélkül Zork világa is elképzelhetetlen. Még szerencse, hogy itt vagy Te és majd megoldod a problémát.

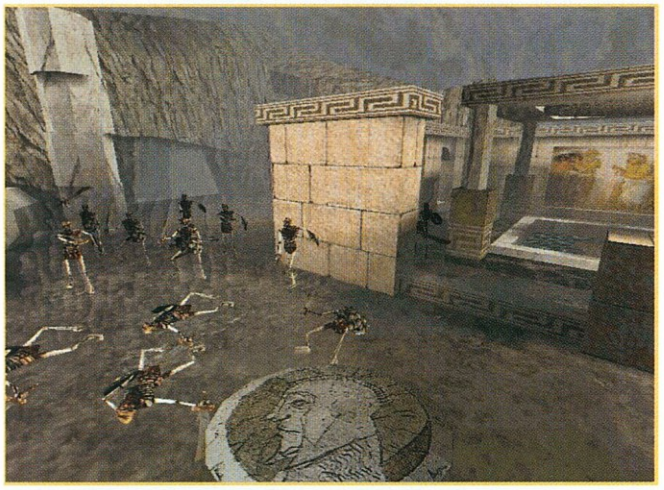


Command and Conquer: Sole Survivor

Red Alert és Command and Conquer rajongók figyelem! A Westwood nem hagyja cserben híveit és a játékot egy új formában kínálja fel. Mindössze kiválasztod az egyik egységet, legyen az akár tank, bike vagy raptor, majd irány a Háló! Számtalan játék közül választhatsz még és több típust is játszhatsz (free for all, limited kills, limited lives, capture the flag, ...). Mivel annyira különbözőek az egységek és a C&C összes alakulatát kipróbálhatod, ráadásul ellenfeleid is változnak, sosem játszhatod kétszer ugyanazt, tuti nem fogsz unatkozni. Sajnos hírünk arról nem szól, hogy a szoftver megvásárlása tartalmazza-e majd a Neten való játék költségeit. Reméljük így lesz, éppen elég a telefonszámlát fizetni. A program a "wanted" kategóriába tartozik, kérdés, hogy megengedhetjük-e magunknak.

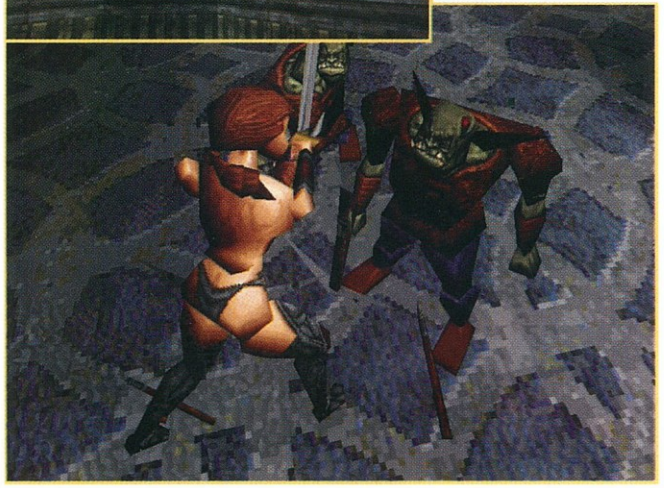
Daikatana

John Romero, aki jelentős szerepet játszott a Doom és a Quake készítésében, most teljes erőbedobással a Daikatana befejezésén dolgozik. A szintén egyszemélyes akció-kaland játékban Hiro Miyamoto lehetsz. Az időpont pedig a XXV. század. Daikatana pedig nem más, mint egy mágikus erejű kard, mely lehetővé teszi az időutazást. Az epizódokra osztott játék minden fejezetében új világ, új szörnyek és megpróbáltatások várnak rád és különleges módon, ez alkalommal szövetségeseidre. Igen, most majd két társad is akad a bajban Mikiko és Superfly Johnson. Persze nem oldják meg helyetted a feladatokat, de nagy segítségedre lehetnek. Ez nagy újítás az elődökhöz képest. Szerintem kicsit rizikós vállakozás is. Az ítéletet még év vége előtt kimondhatod.



Deathtrap Dungeon

Ennek a 3D akciójátéknak a stáblistája igencsak lenyűgöző. A történet a közismert Ian Livingstone könyvein alapul és az író felül is vizsgálja a programot. A 3D animációkat a Glassworks készítette, míg Jamie Thompson (volt Games Workshop munkatárs) találta ki a feladatokat és a labirintusokat. Rengeteg hangzatos ígéret szól a program mellett. Bizonyos, hogy támogatni fogja a multiplayer és az interneten való játék lehetőségeit. A képek alapján a program ígéretes és reményt keltő. A 3D kártyatulajdonosok számára biztos nem lesz gond a Deathtrap Dungeon futtatása, de félek, hogy az egyszerűbb konfigurációk tulajdonosai gondban lesznek. A megjelenést őszre ígérik.

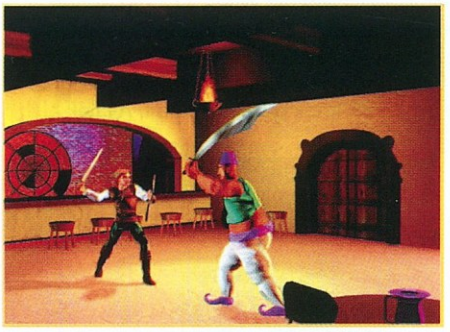


Team Apache

A repülőgépszimulátorok egyik legfontosabb kritériuma a realitás, törekvés a valóságot tükröző hatás felé. A Team Apache készítői közé ennek érdekében egy volt Apache pilótát is felvettek. A grafikáról csupán annyit, hogy a program 8, 16 és 24 bit módban is játszható, s támogatja a 3D kártyákat. A Szaud-Arábiában, Kolumbiában és Lettországban játszódó küldetéseket kár lenne kihagyni a szimulátorok szerelmeseinek. Néhány misszióban nem csupán a pilóta, hanem az egész legénység feladatait is irányítanod kell, de erről majd biztosan szólunk a maga idejében. A program 1998 januárja előtt nem várható.

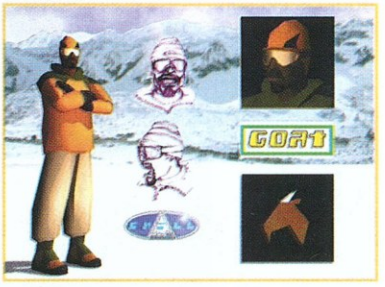
Quest for Glory: Dragon Fire

Ősszel megjelenik a Quest for Glory kaland/RPG sorozat ötödik része. A történet Silmaria-ban játszódik, ahol az uralkodó halála után a népnek új vezetőt kell választania. A készítők szerint Te vagy a legideálisabb jelölt, mindössze annyi a feladatod, hogy ezt be is bizonyítsad. Először is meg kell nyerned az Olimpiai Játékokat, ám lesz egy kis gond is, mert az ősi sárkányról szóló legenda beteljesülni látszik... Akció, kaland, próbatételek, romantika. Akár egy filmsztori. Hogy ebből mi sül ki, októberben meglátjuk.



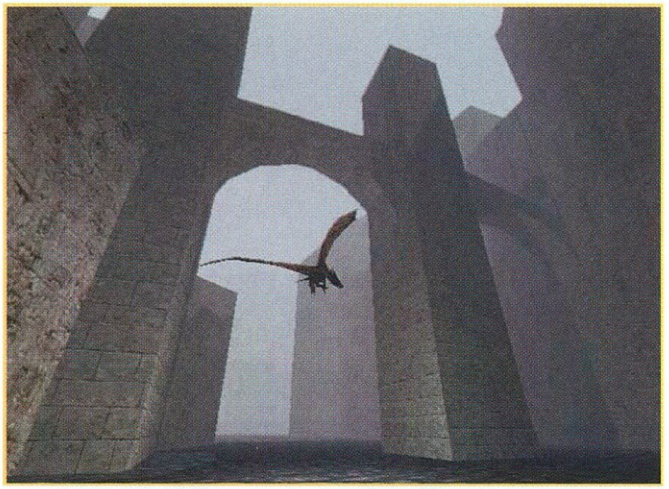
Chill

Nem tudom mekkora sikere lehet egy snow board játéknak, mindenesetre készül egy ilyen. A Chill-ben csaknem ötvenféle mozgás szerepel, és ezek kombinálása egyedülálló sportélményeket jelenthet azok számára akik a monitorok előtt akarnak hódolni ennek a divatos téli sportnak. Végülis bővíti a kínálatot, de kötve hiszem, hogy a készítők ezen a játékon fognak meggazdagodni.



Blade

A Blade sztorija a misztikum és a mágia területére nyúlik vissza, melyben hősök és sárkányok mérik össze erejüket és tudásukat. Az akciójátékban négy karakter közül választhatsz: Amazon, Dwarf, Knight és Barbarian. Mindannyian más és más speciális képességekkel és tulajdonságokkal rendelkeznek, más fegyvereket használnak. Mivel akár nyolcan is



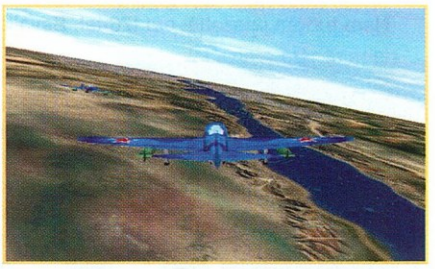
játszhatnak egyszerre, ez rendkívül nagy variációs lehetőséget rejt. A 3D-s, polygon bázisú grafikát a készítők hatásos fény-árnyék játékokkal dobták fel. Sajnos arról, hogy ez az akciójáték pontosan mikor jelenik meg, még nincs hír.

The Feeble Files

Gondolom ismerősen cseng az Adventuresoft neve, hiszen a néhány évvel ezelőtt megjelent Simon the Sorcerer akkoriban

sokak kedvence volt. A cég szerencsére nem tűnt el a süllyesztőben és most ezzel az igen ígéretes "point and click" kalandjátékkal rukkol elő, sokunk örömére. A grafikai és verbális humor, a kitűnően eltalált karakterek biztos sikert ígérnek. A renderelt grafika egyébként Silicon gépeken készült, s ha megnézitek a képeket, meg is látszik rajta. Ezt a programot egyetlen kalandjátékos sem hagyhatja ki.

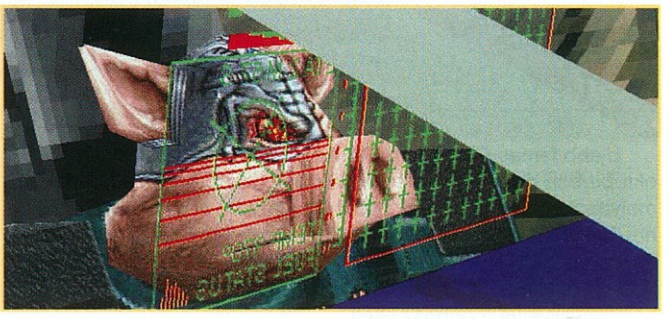
Sabre Ace



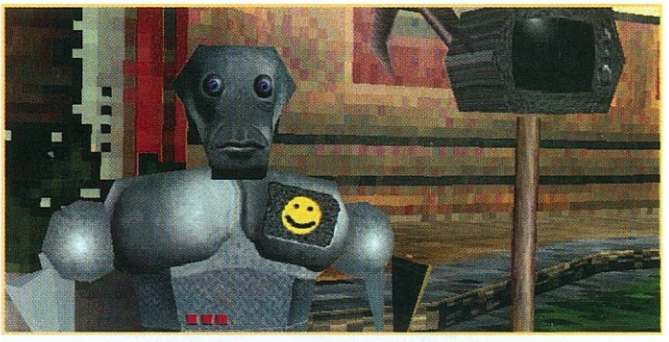
Úgy látszik a szimulátorok kedvelőit is kényeztetik a szoftvergyártók az év második felében. A Virgin Software hamarosan megjelenteti a Sabre Ace-t, ami a koreai légi háború kellős közepébe repíti a játékosokat. Az amerikai oldalon többek között F-51D Mustang, F-80 Shooting , F-86F vár a hangárban. Az oroszoknál pedig választhatsz a Yakelov Yak-9 és a MIG-15 közül. Ám a kínálat ezzel még korántsem merül ki, de nem akarom elkiabálni a dolgot. Csaknem ötven misszió várja a pilótákat ebben a játékban, mely szintén támogatja a 3D kártyákat, méghozzá olyannyira, hogy igazán csak ezekkel lesz élvezhető.

Cyberswine

Októberben jelenik meg a Brilliant Digital kalandjátéka. Ez a digitalizált, moziszerű program különleges szórakozást ígér. A

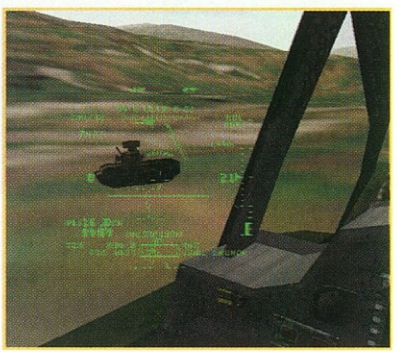


sztori egyébként sci-fi történet, mely 2070-ben játszódik Cyber City-ben. A játékot egy sorozat első darabjaként készítik, melyet siker esetén további négy követ majd.



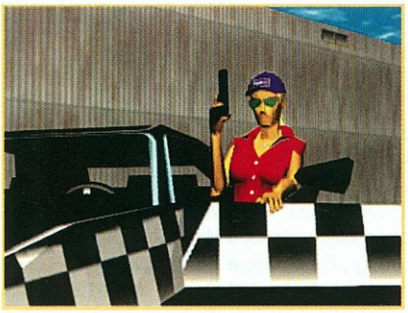
Longbow 2

A Longbow 2 az egyik leglátványosabb szimulátor volt, amit az E3-on bemutattak. Az első legszembetűnőbb változás a Longbow-hoz képest, a grafika. A második rész már támogatja 3Dfx kártyákat és ez meg is látszik rajta. Már nem csak az Apache Longbow pilótája lehetsz, bepattanhatsz az OH-58 Kiowa és az UH-60 Black Hawk üléseibe is. Két helyszínen játszhatsz, a kaliforniai NTC környékén és a volt Szovjetunió Azerbajdzsán területén. Az ez év végére megjelenő Longbow 2-ben akár nyolcan vívhattok légi ütközeteket. Egy biztos, a grafika terén a program mindenképpen ámulatba ejtő.



I77

Nem tudom játszottál-e a I76-tal. Bevallom, én teljesen kimaradtam belőle. Sebaj, itt érkezik jövő év februárjának magasságában a I77. Azt hiszem én ezt is kihagyom, de ennek a speciális autós programnak is biztosan megvan a tábora. Nos, a I77 futtatásához nem kell majd a I76, viszont az előző verzióhoz



találtok patch-eket a CD-n. Kidolgozottabb történettel és karakterek várják a játékosokat, pontosabban egyelőre a játékosok várnak rájuk. Csakúgy mint a beígért harminc új multiplayer küldetésre.

Demon Isle

Újabb fantasy RPG és real-time akció keverék lát szintén októberben napvilágot. Demon Isle egy olyan mágikus birodalom, melyben gonosz kreatúrák hordái tanyáznak. A feladat a Diablo-hoz hasonlóan, elpusztítani a legfőbb gonoszt, Zorax-ot. Ehhez mindenek előtt egy mágikus tárgy hét darabját kell megtalálnod. A játéktér hatalmas, az Interneten tucatnyi játékos szállhat majd harcba vállvetve a gonosz ellen.

Populous: The Third Coming

A Bullfrog Populous játéka volt az első stratégiai program amit kipróbáltam. Ekkor, mint oly sokaknak, sorsom megpecsételődött. Végigjátszottam mindkét részt, s alig vártam a folytatást, ami egyre csak késett. Most, amikor már feladtam a remény, megjött a hír, őszre megjelenik a harmadik rész. A grafika nagyot lépett előre, a programot több nézetből is játszhatod, az egész lenyűgöző. Maga a játék stratégiája alapjaiban szerencsére nem változott. Persze vannak újdonságok és máshonnan átvett ötletek is bőségesen. Több új épület, varázslat, stb. Egy-egy pálya több módon is

megnyerhető. Az évszakok és az időjárás változása már csak egy olyan plusz, ami gyönyörködteti a szemet és fokozza a fokozhatatlannak tűnő hangulatot. Ezt a rövid időt már csak kibírjuk valahogy.

Total Annihilation

Az első látásra Red Alert klónnak tűnő program, real-time stratégia lesz a javából. A terepviszonyoknak megfelelően rendkívül széles egységskálát felvonultató program azonban lehet hogy jóval többet tud ennél. A csatamező hatalmas, az

ütközeteknek így aztán ki tudja mikor lesz vége. Úgy tűnik ez a program inkább készül azoknak akik játszani akarnak, mint akik nyerni. Ízelítőnek mutatunk néhány képet.

Acrophobia

Ez az első látásra végtelenül primitívnek tűnő játék valami egészen új. Az Acrophobia tulajdonképpen szójáték, mely kicsit megmozgatja az agyadat. Három-hét betűből kell megadnod a gyors, frappáns válaszokat. Egy játékban tizennégy játékos mérkőzhet meg. Nem kell feltétlenül győznöd ahhoz, hogy jól szórakozz. Próbáld ki!

Lily
lilytm@usa.net

Dark Colony

A Gametek cég nevének hallatán általában elfog a félsz. Erre jó okom is van, elég ha csak a First Encounter-t vagy a Battlecruiser 3000 AD-t említem. Valahogy soha nem sikerült nekik semmi maradandót alkotni. Érthető volt tehát az aggodalmam, amikor a CD GURU-s anyagok között megláttam a Dark Colony-t. Hallomásból ugyanis tudtam, hogy a Gametek a fejlesztője a programnak. Szerencsére kellemes csalódás ért. A Dark Colony a C&C klónok táborába tartozik, mégpedig a jobbik fajtából. Ez már a második olyan játék, amely meg fogja szorongatni a Westwood csapatát. A demoban egy egészen kellemes küldetést játszhatunk le, mind az emberekkel, mind pedig az idegenekkel. Az egész történet a Mars felszínén játszódik, melyet az emberek kolonizáltak. Nem is lett volna semmi baj, ha nem találnak egy új energiaforrást, a Petra-7-et. Ekkor indult meg a versengés a lelőhelyekért. A kutatás során felfedeztek egy ősi civilizációt, mely már nagyon régen a Marson élt. Az emberek jó szokásához híven elkezdték kiirtani ezt a fajt. A szürkék persze nem hagyták magukat és hamarosan az egész Mars hadban állt. Az egyik oldalon az emberek, a másikon pedig a szürkék. Ha hinni lehet a szóbeszédeknek, akkor soha nem látott ötletekkel pakolták tele a programot. Az egyik ilyen például a napszakok váltakozása. Tudom jól, hogy az Imperium Galaktikában is volt ilyen, de ott igazából nem sokat befolyásolt a játékmeneten. A Dark Coloniban nem így van. A szürkék nappal elég gyengék, éjszaka viszont felélénkülnek. Amint lemegy a nap számíthatunk néhány igen csúnya támadásra. Nappal viszont pont fordítva van az egész. Akkor az emberek az urak a Mars felszínén. Háromféle terepen mérkőzhetünk meg az ellenfelünkkel. Ezek közé tartozik egy igen szépen kidolgozott föld alatti barlangrendszer.

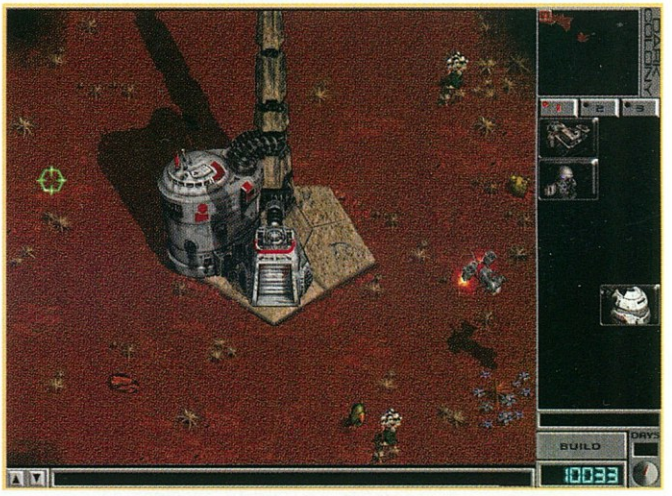
Grafikailag a Dark Colony magasan a legjobbak közé tartozik. A 256 színt hamarosan el kell felejtenünk, minden magára valamit is adó program ma már a 16 bites színmélységet preferálja. Az MMX-es processzorokkal rendelkezők még ennél is többet kapnak. Náluk már 16 millió színt használ a program, állítólag nagyobb sebességgel is. Grafikailag tehát szebb mint a Red Alert, de vajon elmondható-e ez a játékmenetről? Egy demo alapján elég nehéz ezt megmondani. Ami zavart egy kicsit, az az volt, hogy szinte ugyanazokat a fegyvereket lehetett kifejleszteni mindkét oldalon. Ez egy óriási hiba. A KKND-nek is ez volt a veszte, nincs értelme mindkét oldalon végigküzdeni a hadjáratokat, ha ugyanazokat a fegyvereket lehet csak használni.

Ahogy sikerült kivennem a játékból, a DC-ben inkább a harcon van a hangsúly és nem az építkezésen. Az épületek szerepe jóval korlátozottabb, mint a Red Alert-ben.

A multiplayer és Internet kapcsolat szinte már minden programnál természetes, tehát nem maradhatott ki a DC-ból sem.

Állítólag még arra is lehetőségünk lesz, hogy néhány egységet átvigyünk egyik csatából a másikba. Ezek az úgynevezett parancsnoki egységek. Ők szintet ugranak és ha sikerül életben tartanunk őket, velünk jönnek. A reguláris csapatok meg jobban fognak harcolni egy ilyen közelében. Újítás még az is, hogy a csapatok fegyvereit és páncélzatát is lehetőségünk lesz felfejleszteni. Érdemes lesz tehát vigyázni a kevésbé értékes egyedekre is, mivel hármas szintű fegyverekkel és páncélzattal már egészen jó teljesítményt nyújtanak. A várható megjelenésről még nincs pontos információnk, de azt garantálhatom, hogy komolyan fogunk a programmal foglalkozni, amint megjelenik.

Mocsy



Warlords III: Reign of Heroes

Stratégák figyelem, itt egy újabb csemege! A Warlord sorozat harmadik része leginkább a Lords of the Realm II, a Fantasy General és a Heroes of Might&Magic keverékének tűnik. A játék futtatásához az idei divat szerint, minimum Pentium szükséges! A Reign of Heroes célja a lehető legegyszerűbb, amolyan Hegylakó-stílusú: csak egyetlen egy maradhat!

Minden játékos egy vagy több város birtokában kezdi a játékot. A tornyokban lengedező zászlók színe jelzi, kié a vár. A semleges területek színe szürke. A jobb oldali ablakban az egész térkép látható, és az apró pajzsok színe mutatja a hatalomviszonyokat is. Az ellenséges játékos likvidálása egyszerű, hadseregeket kell kreálni és legyőzni az ő seregeit. A teljes játékban az egységkínálat igencsek bőséges lesz. Alapvetően három fő csoportba sorolhatóak a haderők: hagyományos és speciális csapatok, valamint a hősök. A hagyományos kifejezés olyan haderőket takar, mint íjászok, gyalogság, lovagok. A speciális egységek közé sorolhatók a pegazusok, az elementálok, a sárkányok, stb. A kulcsfigurák azok a hősök, melyek vezetik seregeidet és tulajdonságaik, speciális képességeik az általuk vezetett egységekre is hatnak (mint a Heroes of Might&Magic-ben). Egy hős ingyen és bérmentve áll be hozzád a játék kezdetén, míg mások a hősies cselekedeteid hatására vagy csak egyszerűen pénzért kínálják fel - többnyire magas áron - szolgálataikat (mint a Master of Magic-ben). Csak a hősök kutathatják át a térképen

jelölt romokat és egyéb speciális helyeket, ahol aranyat, különleges tárgyakat találhatnak. A Warlord III-ban tíz hőstípus van (harcos, vámpír, varázsló, mágus, tolvaj,...). A karakterek tetteikért tapasztalati pontot kapnak és akár szintet is léphetnek. Ilyenkor a plusz képességpontokat Te oszthatod el. Hőseidre különféle küldetéseket is bízhatsz. Ez lehet könnyebb vagy nehezebb feladat, aminek megfelelően a hős jutalma is változó.

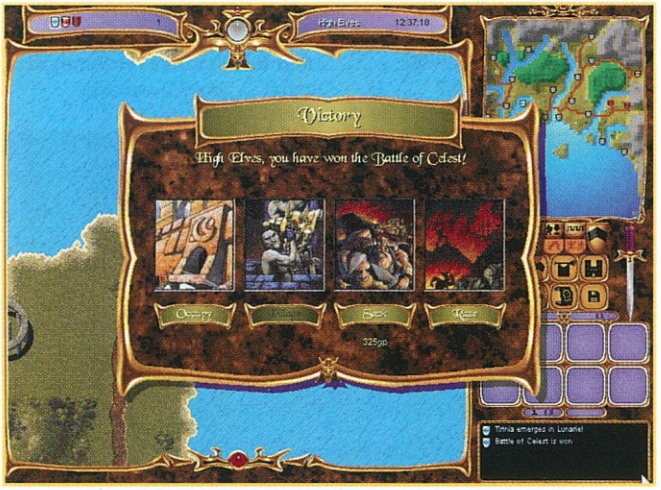
Az hogy milyen egységeid vannak, részben a pénztárcádtól, részben pedig a birtokolt várostól függ. Egy elf birodalomban természetesen e faj egységeit képezheted ki: elf lordokat, íjászokat, lovasságot, stb. A különböző alakulatok más és más bónuszokat, terep- vagy harci módosítókat kapnak. Ha van pénzed, jóval többféle egységből válogathatsz és zsoldosokat is vehetsz fel. A pénzszerzés egyik módja egyszerűen az, hogy minél több város a tied, amiért körönként X aranyat kapsz. A másik pedig újabb várak elfoglalása, a győztes csaták jutalma. Jóllehet mindig várost írok, ez mérettől függően lehet falu, vár vagy citadella. Ezek különböző mennyiségű aranyat termelnek és továbbfejleszthetők. Az elfoglalt várat viszont le is lehet rombolni, vagy kifosztani. Ilyenkor több pénzhez jutsz, de a településből semmi sem vagy alig valami marad.

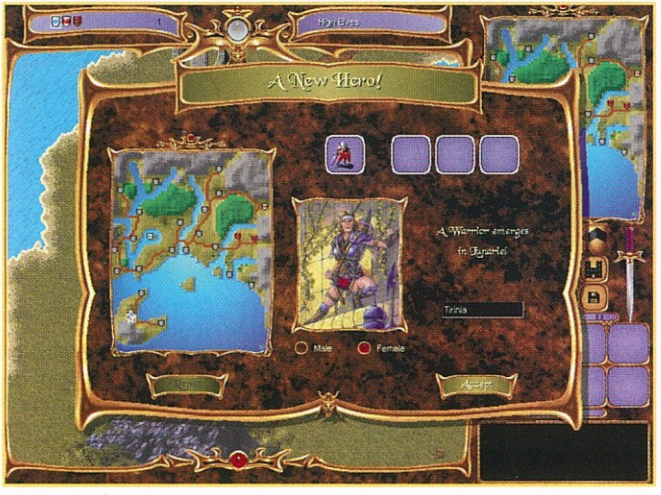
Mint az eddigiekből kiderült ebben a játékban csak a pénzre van gondod. Hadsereg, felfedezés, hódítás, pénz. Egyszerű képlet és nagyszerű játék. Ettől függetlenül a játék igencsak komplex, majd meglátod. A végleges verzióban rengeteg scenario mellett véletlenszerűen generált térképen is játszhatsz, tehát a pályák száma tulajdonképpen végtelen. Természetesen nem hiányzik a multiplayer funkció sem, akár nyolc játékos számára. Az Interneten is

játszhattok majd - ingyen - de ott a játék real-time folyik, nem körökre osztott.

Ez a demo a játék alapjait mutatja be. Találtok benne egy oktató részt és egy remek scenariot is. A játék grafikája a sorozat előző részeihez képest rengeteget fejlődött, kiemelkedően jó. A demo alapján a program 1997 egyik legjobb stratégiai játékának tűnik, bár az idei mezőny nagyon erős lett. Én mindenesetre drukkolok neki.

Lily



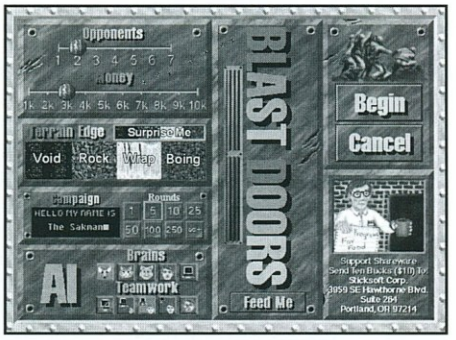


Blast Doors

Minden játék előbb-utóbb klónozásra kerül. Ha nem, akkor vagy rossz játék volt, vagy nehéz leutánozni, esetleg copyright-os az ötlet. A Blast Doors is egy ilyen klón. A legelső ilyen tankos játék valamikor a számítógépezés őskorában születhetett, mindenesetre Spectrumon már volt (jó pár). PC-n a legsikeresebb feldolgozást a TEAM 17 alkotta a Worms-szal. Gondolom mindenki rájött már, hogy miről is van szó.

Az ötlet megvalósítása nem rossz, bár igazából újat nehéz mutatni. Kiválasztható az ellenfelek száma (egymásra is ticsungolnak), a kezdő lóvé mennyisége, a terep határának viselkedése (később tisztázzuk), a körök száma, és a számítógép irányította ellenfelek okossága és csapatmunkája is. Nem árt sokszor nyerni (egyébként sem), mert a presztízspontok növelésével a későbbiekben combosabb felszereléseket is tudunk venni. Ez úgy működik, hogy vannak cuccok, amiket csak bizonyos mennyiségű presztízspont elérése után vehetünk csak meg. Pénzt minden pálya után kapunk.

A játéktér egy véletlenszerűen generált 3D-s terep. Ezt egyrészt forgathatjuk bármelyik irányban az egérrel, másrészt formálhatjuk is - játék közben a lövedékeinkkel. Jó taktika pl. az ellenfél „elsüllyesztése", majd a napalmfürdő alkalmazása. A különféle lövedékek mellett jó szolgálatot tesz a Rocket Jumper, amivel az ellenfél által „belőtt" pozíciót hagyhatjuk el angolosan. A terep széleit a kezdésnél definiálhatjuk. A Void esetén a terepről kilőtt cucc eltűnik (mi is ha kiugrunk), Rock esetén nekiütközik és ott is marad, Wrap esetén a pálya túlsó felén jön vissza, Bounce esetén pedig visszapattan.



Négy fontos dologra kell figyelnünk a játék során. Ezek a játék közben bal oldalt sorban egymás alatt látszanak:

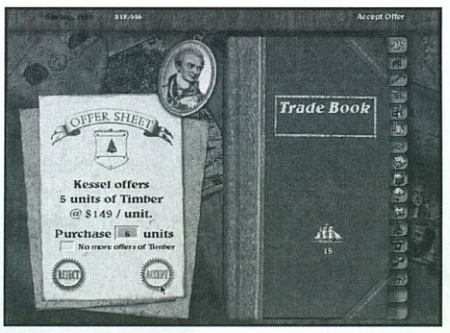
Felépítmény 0%-ra csökkenésekor bedájolunk. A négy fő dolog sérülésének különféle kihatásai vannak. Ha a Hűtés lerohad, akkor a Computer sérül tovább. Sérült Computerrel nem lehet pontosan célozni, a Computer bedöglése után pedig a Felépítmény sérül tovább, csakúgy mint a Pajzs lerohadása után. Legfőképpen a Computer folyamatos 100%-on tartására kell ügyelni, mivel pár %-os sérülés esetén már tutira nem találjuk el az ellenséget.

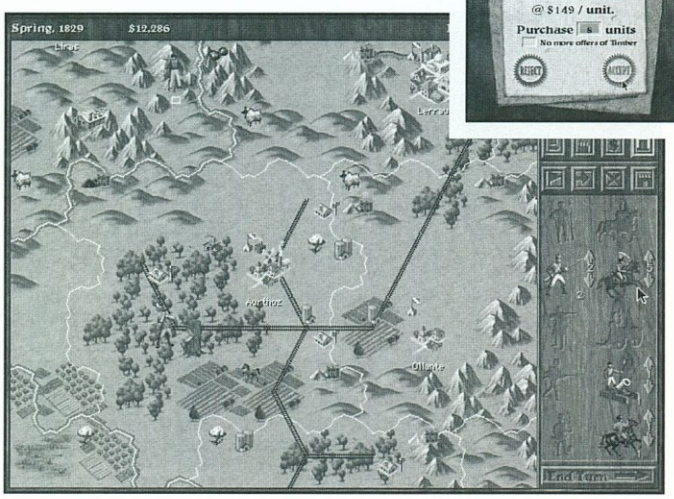
Aki szereti a stílust, az nézze meg - de ne várjon túl sokat tőle.

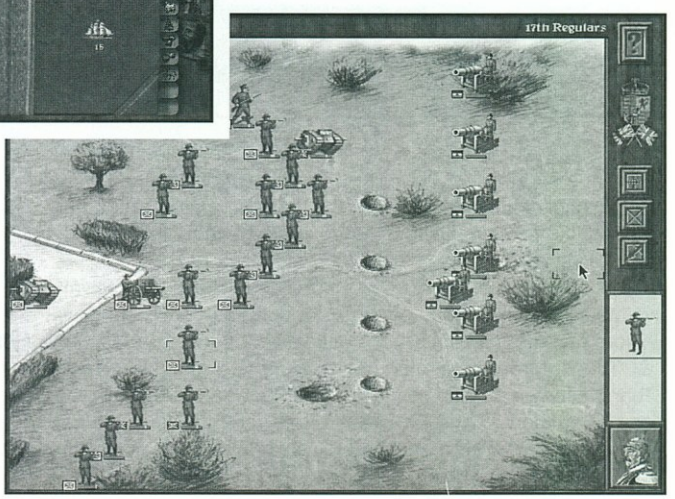
SakmaN

Imperialism

Egy újabb birodalomépítő játék a kínálatban. Az Imperialsm megint egy olyan program, ami az "1997 legjobb stratégiája" címre pályázhat. A Civilization és Colonization nyomdokain haladó játék a stratégiai rész mellett nagy hangsúly fektet az iparra, a kereskedelemre, a kutatásra és a politikára is. Mindezek kivesézésére most sem idő, se hely nincs. Szerencsére a help opció kimerítő választ ad minden kezdeti kérdésre.







Ha kipróbáltad a már most is meglehetősen komplex demot, felvetődik a kérdés: Mi lesz még a végleges verzióban? A válasz: újabb civil és katonai egységek, rengeteg technikai felfedezés, történelmi küldetések, filmszerű animációbetétek,...

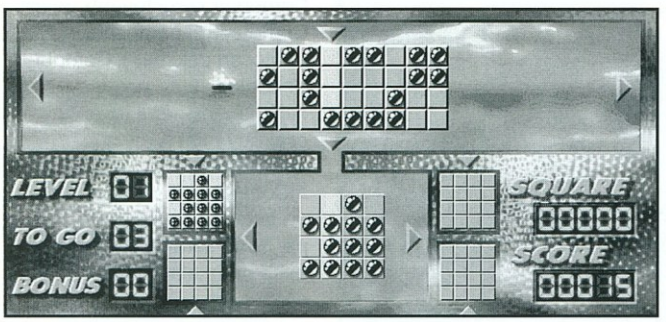
Ez a demo csupán azért készült, hogy egy kicsit megcsillantsa, mit is tud majd ez a program. Megérzed a hangulatot, a lehetőséget és ezt a programot sem fogod kihagyni. Ez tuti. Úgy tűnik, ez a hónap már csak ilyen.

Lily

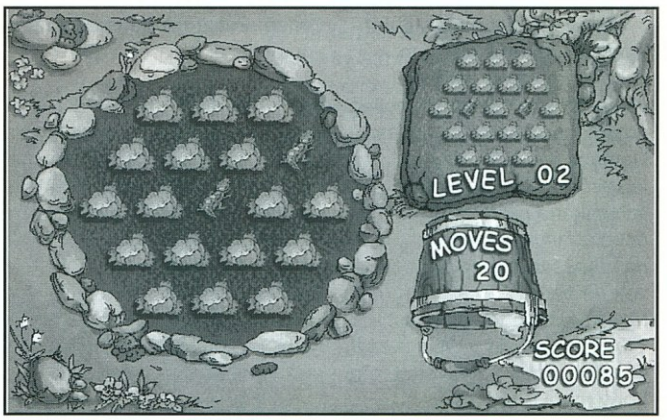
Microsoft Puzzle

A Microsoft egyre inkább aktívan beszáll a számítógépes játékiparba, ezt mutatják az egyre nagyobb számban, folyamatosan megjelenő különféle játékprogramjai is. A különféle sport-, akció-, és stratégiai játékok mellett most "visszatér a kezdetekhez", és egy újabb Entertainment Packet ad ki. Az eddigiek jellemzői voltak, hogy sok kis apró játékot foglaltak magukba egy-egy témakörben. Ez most sincs másképp, és az aktuális stílus az egyszerű logikai-ügyességi játékstílus. A végleges termékben 10 darab apró játék lesz (Fringer, Finty Flush, Mixed Genetics, Charmer, Rat Poker, Color Collision, Jewel Chase, Lineup, Spring Weekend és Muddled Casino), melyek közös jellemzője, hogy alapszabályuk igen egyszerű (kb. 3 rövid sorban leírható), de mégis lehet bennük igen komplex feladványokat is készíteni. A demoban hármat próbálhatunk ki közülük.

A Rat Pokerben egy létrán sorban színes (biztos mutáns) egerek másznak lefelé véletlenszerű sorrendben. Ezeknek az egereknek a sorrendjét tudjuk



megváltoztatni, egy, majd több csapda aktív használatával, melyek segítségével egereket tudunk kiemelni, majd máshol visszatenni a sorba. A létra alján levő platformon át 3 illetve 4 azonos színű egér mászhat le egymás után. A Spring Weekend-ben a jobb oldalon látott képen levő ábrát kell előállítsuk a bal oldalon levő kép elemeinek megfelelő forgatásával. Szerintem a legélvezetesebb a három



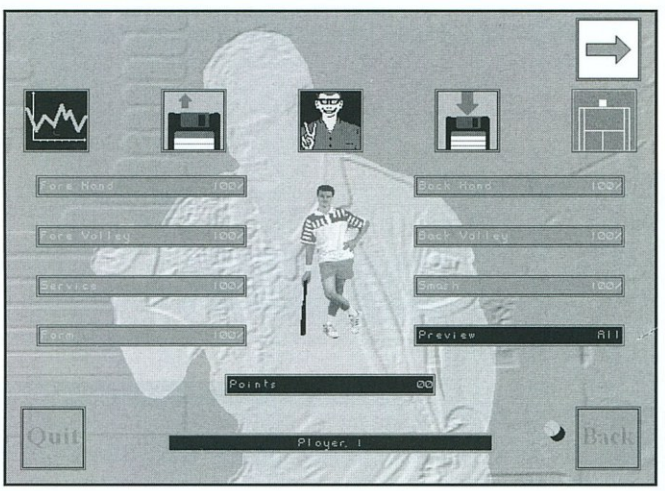
kipróbálható játék közül a Finty Flush, melyben felül 4 kockából álló oszlopokban golyó-kombinációk vannak, és alul 4x4 mezőből álló kockák. A lenti forgatható kockákba kell ezeket az oszlopokat úgy beleengedni, hogy végül teljesen teli legyenek golyókkal.

A demoban levő játékok igen érdekesek, remélhetőleg a másik hét játék is tartja ezt a színvonalat, és akkor kellemes szórakozást biztosít a gondolkodtató feladványokat kedvelő Windows 95-tulajdonosoknak.

Charlie

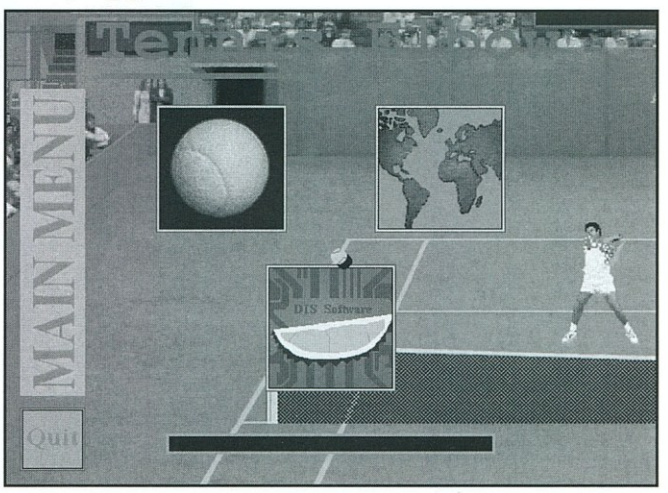
Tennis Elbow

A teniszprogramok PC-n elég elhanyagolt területnek számítanak. Igazán belegondolva nem-igen akad PC-n olyan emlékezetes jó kísérlet e sportág megszoftveresítésére. Amigán volt egy kiváló szimuláció Great Courts Tennis 2 néven, de ennek hivatalos PC-s változatáról nem tudok. Így elsőre meglepetésként ért a GOTO cég programja, mert Tennis Elbow név alatt szinte egy az egyben a Great Courts Tennis 2-t hozták ki. A menük felépítése, a játék statisztikai és tornarendszere a régi kedvencemről lett lekoppintva, ami tulajdonképpen nem baj, hiszen ott kiválóan működött. Amin változtattak, az a játék grafikája: beleraktak némi renderelt hátteret, és a játékosok rajzolt mozgásanimációját felváltották motion capture technikával leszedett animmal. Ez utóbbi jót tett a játéknak, hiszen sokkal élethűbbé vált ezáltal. A program másik újítása pedig az, hogy kiírja a labda



sebességét a bal felső sarokban. Sajnos a pozitív változásokat ellensúlyozzák negatív kisugárzással: ez pedig a játékosok mozgatásában jelentkezik. A teniszezők mozgása a pályán a régi programban korrektül meg volt oldva azáltal, hogy a gombnyomásra erőteljes sprintbe kezdtek, de amint felengedte az ember a gombot, azonnal lelassult a mozgás. Itt ez utóbbit kihagyták, így a teniszezők szabályosan csúszkálnak a pályán, mintha csak jégen folyna a mérkőzés. Néhány végigjátszott meccs után ehhez hozzá lehet szokni, de sokkal jobb lett volna az irányítás, ha még erre is odafigyelnek. A játék teljes változatával kapcsolatban számos dolgot ígérnek: pl. hálózatban is lehet majd játszani, nagy tornákon lehet majd indulni, számos terepfajtán teniszezhetünk, stb... A Tennis Elbow az említett hiba ellenére a régi szép Great Courts-ös idők nagy meccseit idézi, és igen élvezetes játék, így mindenkinek ajánlom, aki kedveli a teniszt számítógépen is.

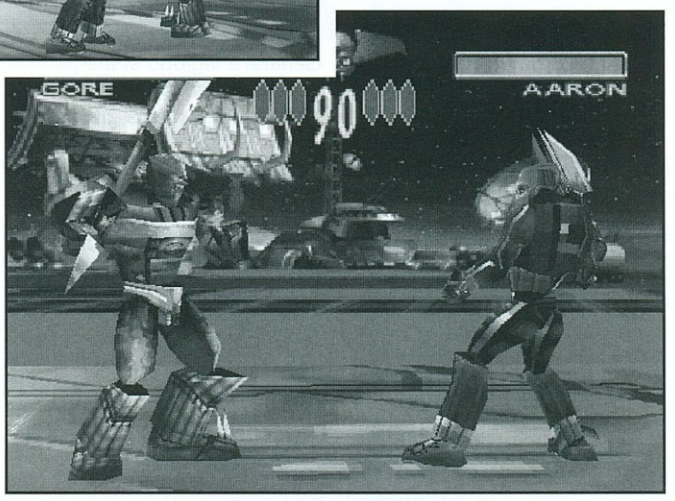
Charlie



Dark Rift

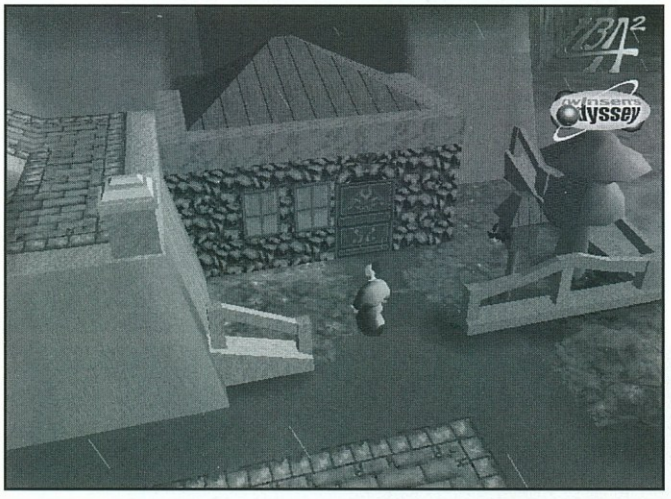
A verekedős játékok szerelmesei elég régóta nem kaptak friss játékot a kezükbe, de most úgy tűnik ismét kényeztetni kívánják őket új programok megjelentetésével. Ezen újdonságok közül az egyik a Dark Rift. A végső programban 8 karakter közül választhatunk, míg a demoban ezek közül sajnos csak kettő próbálható ki. A figurák hatalmas textúrázott vektoros lények, melyek mindegyike más és más fegyverrel harcol, és special move-ok, kombók és extrák egész sorával rendelkezik. A harc nem puszta kézzel folyik tehát, hanem kézifegyverekkel, pl. a demoban levő figuráknál kardok és bárdok vannak, és ezeket élvezettel forgatják az ellenfél rosszallása ellenére is. A program egy valódi 3D megjelenítést használ a Virtua Fighter-hez hasonlóan (így persze oldalirányba is el lehet lépni), de sajnos itt ez kissé mesterségesen lett megoldva: az ellépegetések elég darabosak, mert ha jól követtem, akkor erre nincs külön animáció, hanem az egész sprite-ot "dobálja" a program oldalirányba. A játék harcrendszere elég könnyen kezelhető, már az első játéknál sem volt igazán gondom a gombokkal: horizontális és vertikális támadás, rúgás, extra mozgás és védekezés van a palettán. A figurák és fegyvereik designja elég eredeti lett, a mozgásuk igen élethű, és animációja sok fázisból áll, így igen folyamatos. A program Windows 95 alatt fut 65000 színben, és a teljes képernyős játékhoz 4 megás grafikus kártya szükséges. A játék eredetije Nintendo 64-re készült el először, annak átirata a PC-s változat. Természetesen a 8 figurának saját története lesz, amit a demoból még nem ismerhettünk meg, és rajtuk kívül két boss-szal is meg lehet majd küzdeni benne. A Dark Rift grafikájával nem igazán volt problémám, hiszen gyors, folyamatos és elég részletes- ami már kevésbé tetszett viszont az a játék eredetisége. Ebben a kategóriában már számos hasonló játék jelent meg, és sajnos a Dark Rift nem igazán hozott igazi újítást. A fegyverekkel sajnos csak sebezni lehet, nem lehet velük igazán vágni. Ezt először az ősszel megjelenő Die by the Sword című Interplay játékban ígérik, ahol már végtagokat is le lehet akár vágni egy jól célzott csapással. A Dark Rift egy igényesen kivitelezett játéknak tűnik, ami alkalmas lesz a Die by the Sword megjelenéséig eltelő idő áthidalására.

Charlie



Little Big Adventure 2

Még a legelső CD GURU-ban volt az első részről egy oldalas leírásom. Már akkor odáig voltam a játéktól, hát még amikor megjelent.



Akkoriban ez volt az egyik legjobb kalandjáték. A készítőknek kellett vagy három év, mire elkészültek a második résszel. Első ránézésre nem sok minden változott meg, de ez nem is olyan nagy baj. Minek elrontani egy jót, ha egyszer már bevált. Twinsen barátunk tehát visszatért. Ebben az epizódban meg kell oldania az eltűnt mágusok és gyermekek rejtélyét. A nyomok egy idegen civilizációhoz vezetnek, akik egy szekta uralma alatt szenvednek. Az ifjú titánra vár tehát a feladat, hogy felszabadítsa az idegenek bolygóját a Sötét Szerzetesek rabigája alól. A program nagy erénye, hogy igen könnyen kezelhető. Nem kell órákat szórakoznunk a mozgás rejtelmeinek elsajátításához, leül elé az ember és máris tud vele játszani. Láttam néhány átvezető animációt a játékból és merem állítani, hogy rendereltben még nem láttam hasonlót.

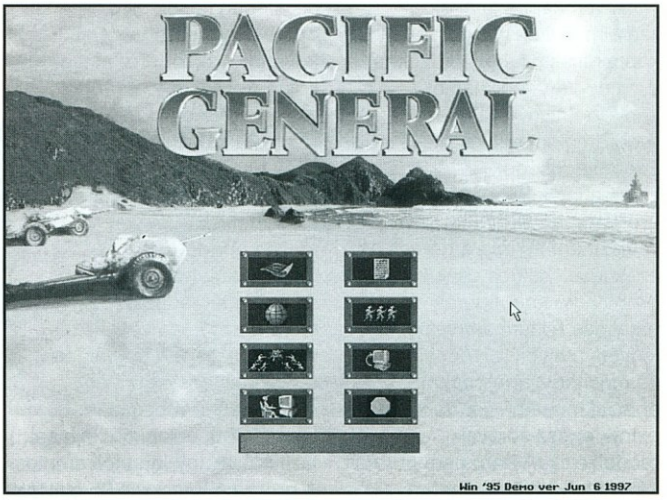
Én általában a rajzolt dolgokért tudok lelkesedni, de az LBA sorozat kedvéért kivételt szoktam tenni. A demo megy DOS és WIN 95 alól is, ami manapság nem egy hátrány. A sebességgel senkinek sem lesznek problémái, hiszen én még az első részt egy 486DX-50-esen játszottam végig és semmi gondom nem volt. A demoban három különböző területet járhatunk be, de persze ez nem a végleges szám. A készítők szerint 70-80 óra tiszta játékidő lesz és ebbe nem számolták bele a visszatöltéseket. Ha minden igaz, akkor valamikor szeptember magasságában fog megjelenni a játék, bár ezeknél a franciáknál soha sem tudhatja az ember. Egy biztos, egy ilyen kalandjátékot egyetlen igazi kalandozónak sem szabad kihagyni.

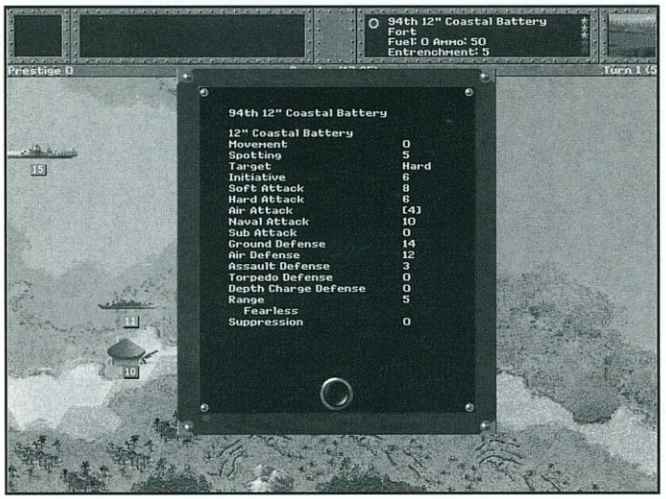
Mocsy

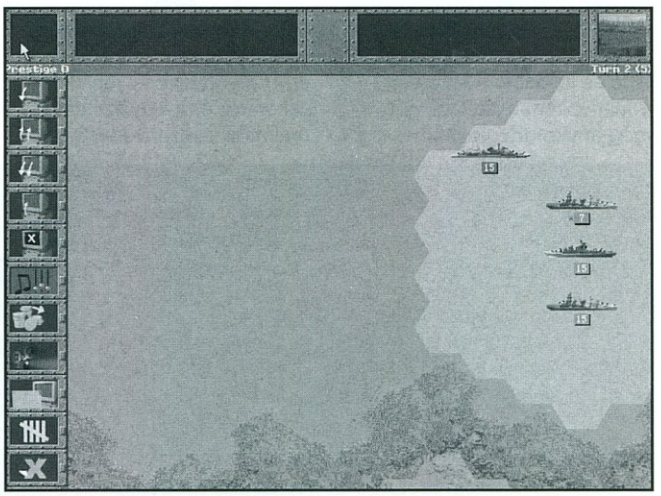
Pacific General

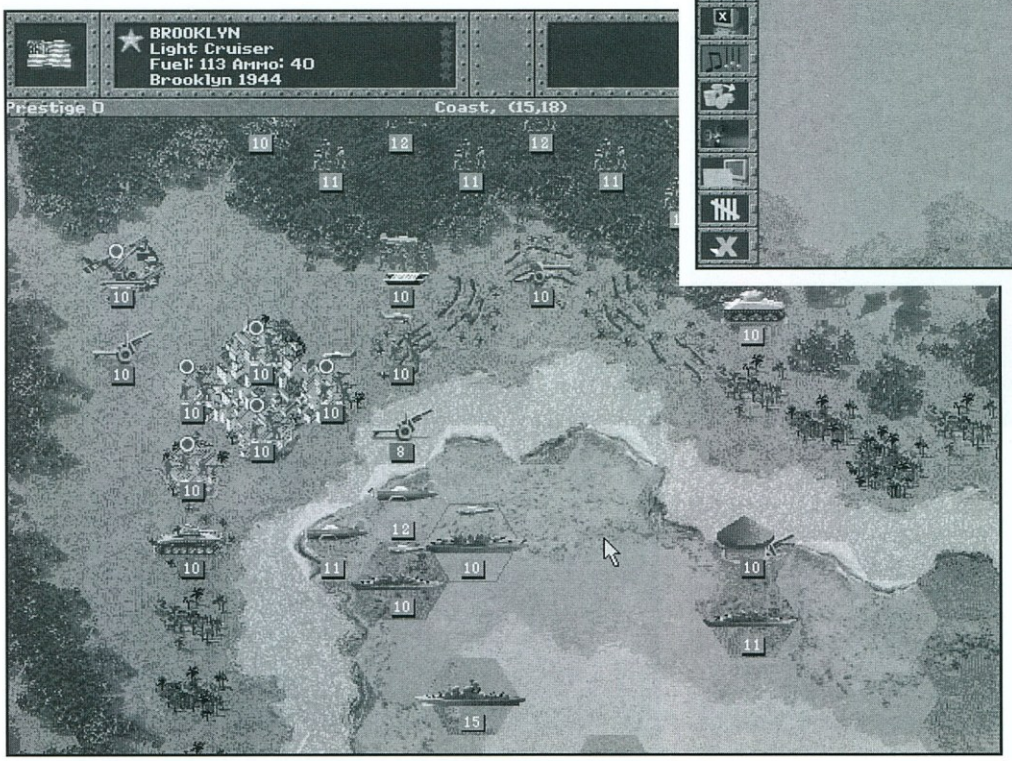
A híres ötcsillagos sorozat elérkezett az ötödik tagjához. Mivel a sorozat néhány tagja nemigen ütötte meg a színvonalat, ezért egy kicsit féltem a megjelenésétől. Olyan könnyű elrontani egy ilyen körökre osztott „csontstratégiát". Szerencsére a Pacific General beváltotta a hozzáfűzött reményeket és méltó utódja a Panzer General-nak. A játék visszarepít minket a II. világháború Csendes óceáni hadszíntereire. Oda, ahol a japán birodalom próbálkozik a nagy ázsiai egység megteremtésével, persze japán vezetés mellett. A játékban nemcsak a japán, hanem az amerikai oldalon is megvívhatjuk a nagy hadjáratot. Talán mondanom sem kell, hogy a japánok kicsit izgalmasabbak, mivel általában ők támadó jellegű hadműveleteket hajtanak végre. Ebben a rövid kis demoban tényleg csak ízelítőt kapunk arról, hogy mi is lesz a feladatunk a kész játékban. Szerencsés helyzetben vagyok, mivel már megkaptam a teljes játékot, így nem egy rövidke kis demo alapján kell véleményt nyilvánítanom. Bátran ki merem jelenteni, hogy a Pacific General a legjobb stratégia programok között helyezkedik el. Rendkívül szép a grafikája. Az elfoglalandó városokat kis pagodák jelzik, apró kis zászlókkal. Az egységek úgy néznek ki ahogy az kell, egy tanknak tank kinézete van, nem pedig fekete téglalap. Rengeteg kényelmi funkció is bekerül ebbe az epizódba. Elég ha csak annyit mondok, hogy az egységek túltöltését már el lehet végezni a lerakás fázisban is. Az automatikus visszajátszás opció lehetővé teszi, hogy megnézzük, valójában mit is csináltunk eddig. A program hangulatáról gondoskodik még a remek zene. Mindkét oldalnak megvan a maga jellegzetes zenei aláfestése, mely segít, hogy jobban beleélhessük magunkat abba a korba. Sikeres japán vezetés mellett még akár partra szállhatunk Kaliforniában is. Nem könnyű a játék. A sok időn kívül szükségünk lesz még egy nagy adag kitartásra is, hiszen itt is el fog telni egy kis idő, míg kiismerjük, hogy melyik egységet is kell megvennünk. A zene mellett felhívnám a figyelmet az eredeti híradó felvételekre, melyek tovább színesítik a programot. Aki szerette a Panzer sorozatot az biztosan nem hagyja ki ez a gyöngyszemet sem. Az igazsághoz hozzátartozik azonban, hogy minden valószínűség szerint ez lesz az utolsó játék, ami ezzel az engine-nel készült. Szeptember magasságában jelenik meg ugyanis a Panzer General 2, mely már kicsit másképp néz ki, mint ez a sorozat. Volt szerencsém egy rövidke kis játszható részhez belőle és bátran állíthatom, hogy minden várakozásomat felülmúlta. A Pacific General egyébként valamikor a nyár végén fog a polcokra kerülni, érdemes rá odafigyelni.

Mocsy

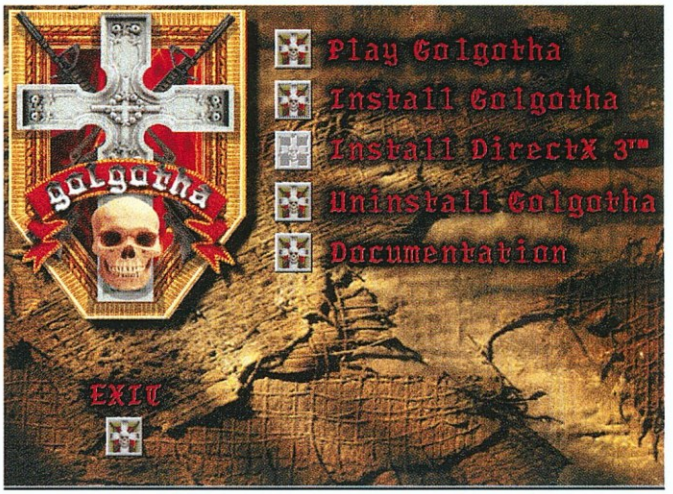




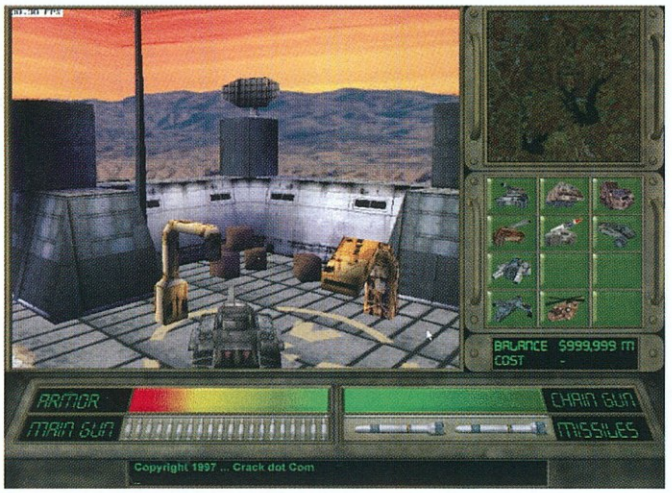




Golgotha



Nem tudom ki hogy van vele, de nekem erről a címről inkább egy bibliai idézet jut az eszembe és nem pedig egy hibrid akció-stratégia játék. A játék készítői között olyan nagy ágyúkat találunk, akik tevékenyen részt vettek az Doom, a Quake és az Abuse elkészítésében. A játék valamikor az ezredforduló után játszódik, néhány évvel az atomfegyverek totális betiltása után. Mindenki reménykedett benne, hogy ezután béke és harmónia köszönt az emberiségre. Ehelyett azonban megindultak a politikai intrikák és az országok elkezdtek egymással szövetségeket kötni. Ennek eredményeképpen három nagy szövetség jött létre, az amerikai, az ázsiai és az európai. Persze mi az amerikai elitcsapatok díszpéldányai vagyunk. A legfontosabb társunk egy szupertank, melyben szinte legyőzhetetlenek vagyunk. Nem csak ennyiről van azonban szó. Mint a csapat vezére lehetőségünk van stratégiailag elrendezni a többi egységet. A bankszámlánkon található pénz mennyisége folyamatosan fog növekedni. Ez persze édes kevés, mivel ránk hárul a feladat, hogy új egységeket is vásároljunk. Ezért egy olyan módját kell alkalmaznunk a pénzszerzésnek, mely békeidőben börtönt jelent, vagyis bankot kell rabolnunk. Nem is a rablás a legjobb szó, hanem az elfoglalás. A programban, több mint 40 városon kell átverekednünk magunkat. Állítólag egy olyan sztori fogja összekötni a városokat, melynek egyetlen képkockája sem lesz renderelve. Ez azért valljuk be őszintén elég bíztatóan hangzik. A készítők egybehangzó állítása szerint ez lesz az a program, mely a leginkább kihasználja a legújabb hardware-ekben rejlő lehetőségeket. Lesz itt MMX támogatás, egy halom 3D gyorsító kártyát is fel fog ismerni, sőt még a legújabb generációs térhatású hangkártyákat is támogatni fogja.

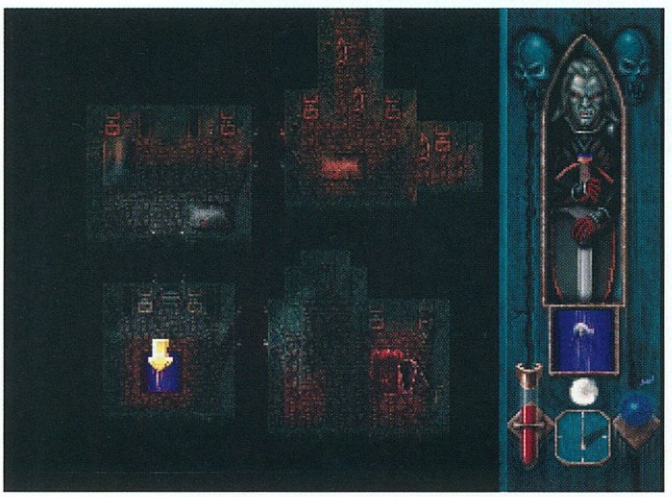


Valami azonban mégis azt súgja nekem, hogy ne hamarkodjam el az értékelésemet. Sokszor kiderült egy hangzatos reklámszövegről, hogy nem egyéb puszta szócséplésnél. Meg kell várni a végleges változatot, s akkor már objektívabb véleményt tudunk a Golgotha-ról alkotni. A várható megjelenés valamikor szeptemberben lesz.

Mocsy

Blood Omen: Legacy of Kain

Néhány olvasónak talán már ismerősen cseng a cím. Igen, ez az a Kain, aminek már láttátok, játszottátok a Sony PlayStation verzióját. A komor hangulatú, meglehetősen sötét programban tulajdonképpen egy negatív hőst alakítasz. Akik szimpatizáltak az Interjú a Vámpírral című film főszereplőivel, azok most örülhetnek, kipróbálhatják milyen vámpírnak lenni Nosgoth világában.



A játék tulajdonképpen az akció kategóriába sorolható, de mivel ez az eladhatósághoz kevés, szép adag kalandelem is szerepel benne. A szomorú történet szerint Kaint egy kocsmában rablók tették el láb alól és amikor sírjából felkel, mi más foglalkoztathatná, mint a bosszú?! Különös életformában reinkálódik újjá, Kain ez alkalommal vámpír lesz. Nem a világ sorsa izgatja őt, igazságra és vérre vágyik, méghozzá a szó legszorosabb értelmében. A vérszívással könnyedén feltöltheti energiáit, így nem is érdemes azonnal végeznie haldokló ellenségeivel, előbb olthatja szomját meleg vérükkel, ha úgy tartja kedve. Ahogy az közismert tulajdonsága a vámpíroknak, Kain is fényes nappal sokkal lassabb és gyengébb, míg éjszaka jóval erősebb és gyorsabb, mint ellenfelei.

Mindez mellett rengeteg speciális, sőt akár varázstárgyat is találhat, hiszen ebbe a misztikus világba sok minden belefér. A fegyverek és páncélok mellett megjelenhetnek bűvös tárgyak és varázslatok is. Vérfarkassá válhatsz, denevér képében repülhetsz, ... nem akarok minden poént lelőni.

Az alkotók csaknem száz tiszta játékórát ígérnek egy átlagos játékosnak. Mindazok akik nekivágnak az antihős kalandjainak, nem fognak csalódni. Egy jól játszható akciójátékot kapnak, tökéletesen eltalált hangulattal és megjelenítéssel. A maga kategóriájában a játék jó. Ha szereted az ilyesmit, vagy egy kissé feszült vagy, próbáld ki. Nem fogsz csalódni.

Lily

Birthright: The Gorgon`s Alliance

Ezerötszáz évvel ezelőtt ádáz küzdelem vette kezdetét Cerilia istenei között. Azrai, az Árnyak Ura, igyekezett pokollá változtatni a világot, hadseregét gnollok, goblinok és elfek ezreiből toborozta. Hogy megállítsák a rettenetes hordát, az emberek és a törpök, szövetkezve istenekkel felkészültek a végső összecsapásra. A gonosz azonban már csaknem győzedelmeskedett, amikor a többi isten látva Azrai túlerejét, összegyűjtötte maradék haderejét a Deismaar Hegy lábainál. A csatában az elfek rádöbbentek arra, hogy a Gonosz oldalán állnak és átpártoltak addigi ellenségeik mellé. Végül, hogy Azrai-t megsemmisítsék, az istenek feláldozták magukat is és ekkor hatalmas erők szabadultak el. A kataklizmát csak néhányan élték túl. Némelyek megkíséreltek új erőket szerezni a bőségesen ontott vérből. Azrai vérének örökösei egy új fajt alkottak, akiket Awnsheghlien-nek neveztek az elfek. A gonosz erőkkel megszállt lényeket az emberek egyszerűen Förtelemnek nevezték. Az egyik ilyen lény, egy félig pók, félig goblin mutáns, gnoll, goblin és hatalmas pók seregeivel bevetette magát Spiderfell erdeibe. Rhuobhe Mans, az egyetlen elf herceg, aki nem hagyta cserben gonosz urát, szintén túlélte a katasztrófát és követőivel igencsak megtizedelte a túlélőket, nem törődve azzal sem, hogy asszonyt vagy gyermeket öl meg. Teltek az évek és a rettegett herceg a mágia, a háború és a politika mestere lett. A gonosz másik kedvence Raesene volt. Ez a briliáns elmével megáldott harcos, kivételes tehetségével rémületes ellenféllé nőtte ki magát. Új nevet is kapott. Ő lett Gorgon.

Természetesen a jó istenek véráldozata sem veszett kárba...

Eljött az idő, hogy a birodalmakra szakadt világ egysége helyre álljon! Készen állsz rá, hogy seregeket vezérelj, birodalmakat hódíts meg és akár az egész királyság ura légy?! Itt az alkalom, hogy lecsapj Gorgonra és szövetségeseire!

A TSR AD&D játékán alapuló programban jóval több lehetsz, mint egyetlen karakter. Egy meggyötört birodalom várja, hogy begyógyítsák sebeit!

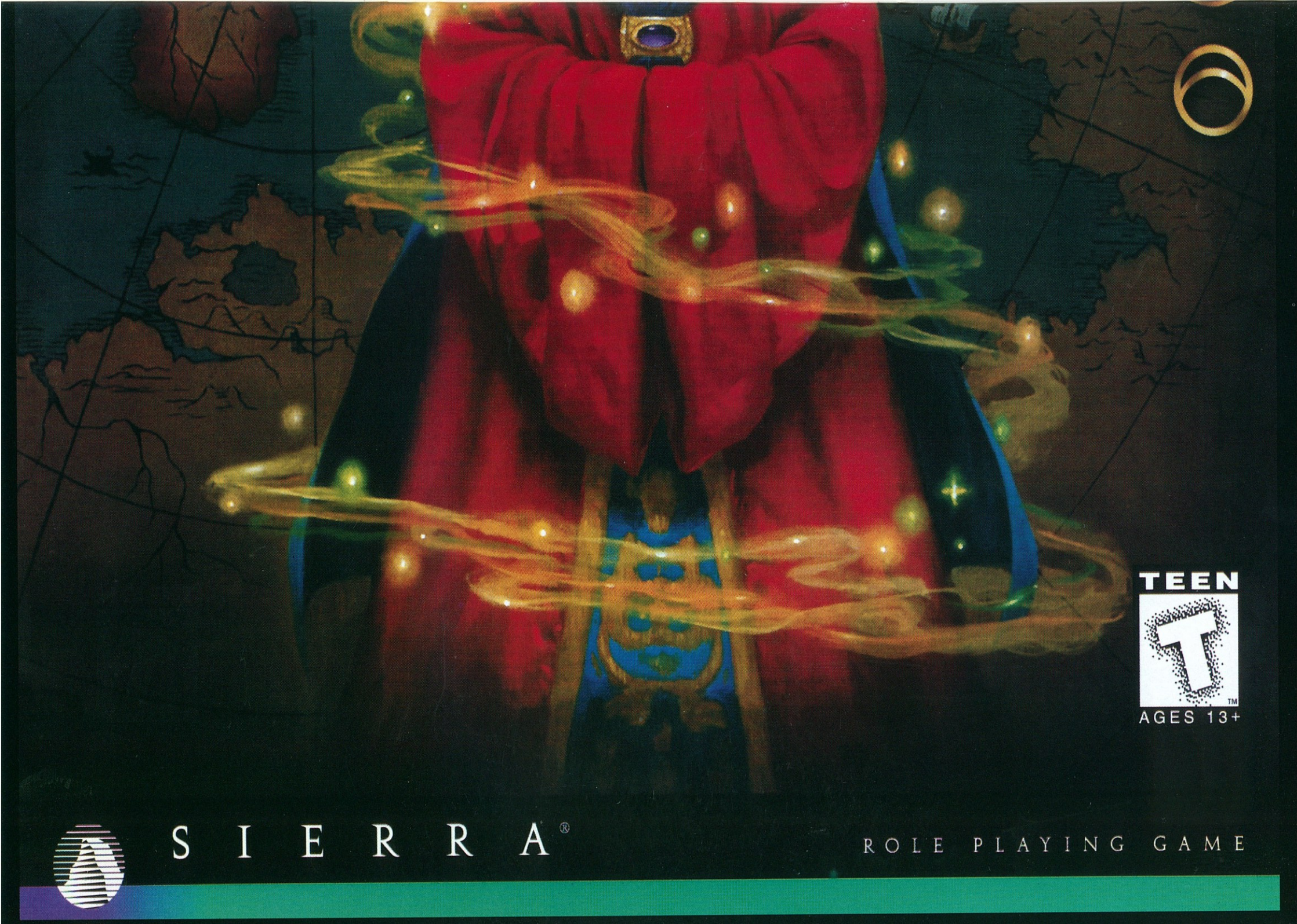
Ez a játék sajátosan ötvözi a stratégiát, a kalandot, a szerepjátékot és a szimulátorokat, rendkívül nagy teret adva a játékos ízlésének, aki ha akarja maga vezeti seregeit, ha nem maradhat a stratégiai résznél. És ez csupán egyetlen lehetőség a sok közül.

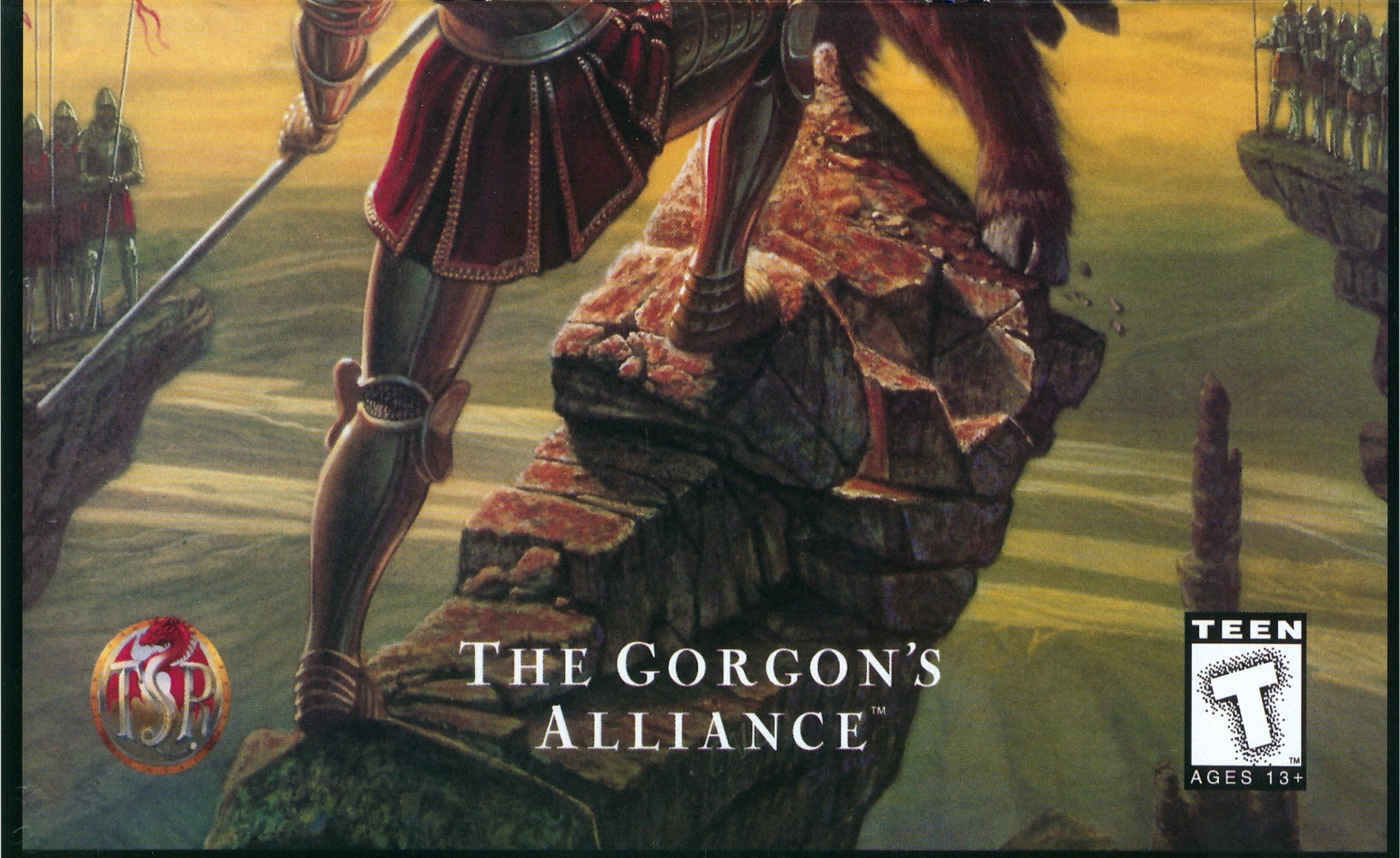
Kincset keresnél? Csatákra vágysz? Érdekel a politika? A Birthright mindezt tudja. Öt játékmód közül választhatsz. A Basic leginkább a Risk (Rizikó) néven futó játékhoz hasonlítható, hangsúlyosan birodalomépítő és diplomáciára épülő típus. Az Advanced már tartalmazza gazdasági részt is (kereskedelem, adók, utak,...). Az Expert már az igazi mélységekbe vezeti a mindenre kiéhezett játékosokat, akik egyaránt részt vesznek a kalandban, a stratégiában, a gazdaságban, a politikában,... A Battles Only típus a csaták szerelmeseinek szól, egyben kiváló edzés az előző típus játékosainak. Az Adventures Only-ban pedig a játékos egy négytagú party-val vetheti magát a labirintusok mélységeibe.

A számadatok: tizenhét birodalom, harmincnégy karakter, huszonöt kaland, tizenhat különféle csatamező négy tereptípuson, több mint száz 3D-s karakter (pap, tolvaj, harcos, bárd, goblin,...), továbbá az AD&D klasszikus szörnyei, csaknem kétszáz varázslat, tárgy és különleges képesség várja, hogy megismerd, megtanuld, felfedezd és használd, s végül Tiéd lesz a trón.

Én azt mondom, ha csak a fele igaz, már hihetetlen. Pedig a demo alapján nagyon úgy tűnik, hogy mindez nem csak ígéret.

Lily


TEEN
T
TM
AGES 13+
SIERRA®
ROLE PLAYING GAME

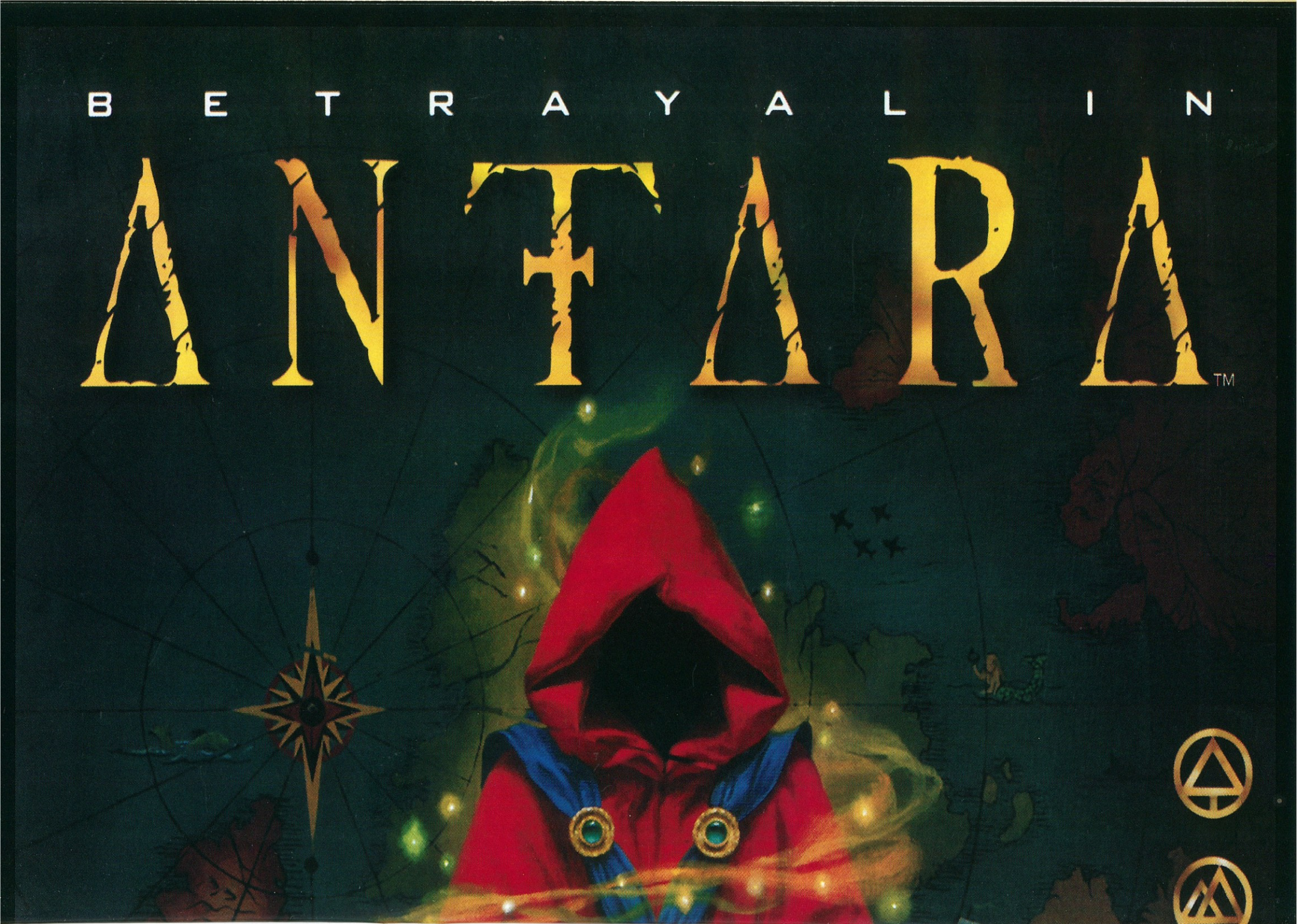


SIERRA®

ROLE-PLAYING GAME

Advanced Dungeons & Dragons

Birthright™


BETRAYAL IN
ANTARA™

Machine Hunter

A Machine Hunter már első látásra megtetszett, rövid játék után pedig bizonyossá vált - ez egy marha jó játék. Az egyetlen iszonyatosan negatív dolog az volt, hogy az első pálya kivégzése után (ami nem volt egyszerű) sajnos vége a demonak. A végképek a beígért dolgokkal tovább keserítettek, de hát ezért készülnek ezek a demok - hogy a full játékot megvegyük.

A játék alapjában véve egy igen egyszerű lövöldözős játék. Ha mint klónról beszélünk, akkor illik megnevezni az alapnak tekinthető programot. Ez lehet akár a Gremlin Loaded-je, vagy ha régebbre túrunk az időben, akkor még a Bitmap Brothers Chaos Engine-je is szóba jöhet.

Az épphogy 3D-s, de inkább felülnézetes lövöldözős játékok manapság reneszánszukat élik. Mivel az emberszimulátoros játékokból kissé elege lett a piacnak (egy két borzasztóan várt kivételtől eltekintve), ezért a PC-k 3D-s kapacitását kissé másképp kell kiélniük a programozóknak. Ennek egyik lehetséges megoldása pedig az a stílus, amit a Machine Hunter is képvisel. Mivel a terep gyakorlatilag 3D-ben van megjelenítve, és a nézőpont változása szerinti geometriai torzulásokat is valós időben kell számolni - hátha még a ROTATED módot választjuk -, ezért elég combos masina kell a játékhoz (értem ez alatt azt, hogy egy Chaos Engine-hez elég volt egy mezei 500-as fél megával). A végeredmény viszont magáért beszél - illetve látszódik.

A sztori szerint 2084-ben a Marsot megtámadják az idegenek. Az alienek vezette robothorda a Földet is fenyegeti, ezért egy speciálisan kiképzett embert alkalmaznak a probléma orvoslására - minket. A rendelkezésre álló fegyverzet mindössze egy pár lézerstukker, ami elég kevésnek tűnik, de lehetőség van a tápolásra is. A pályán különféle power-up-okat találhatunk, amivel fegyverünk hatásfokát növelhetjük. Találhatunk még gyógycumót is. A legnagyobb poén, hogy a félig lelőtt (szikrázó) robotokba bele lehet bújni, és velük lehet továbbmenni. Ez több szempontból jó. Jobb a fegyverzetük, általában tovább bírja a páncéljuk, ha beléjük bújtunk full energiát kapunk, és ha szétlőnek minket, akkor az emberünk még mindig megvan, és továbbmehetünk.

A végleges verzióban sokminden lesz: 16 szint 30 különböző térképpel, 9 féle ellenséges robot, 8 játékos multiplayer támogatás.

SakmaN

The Palace

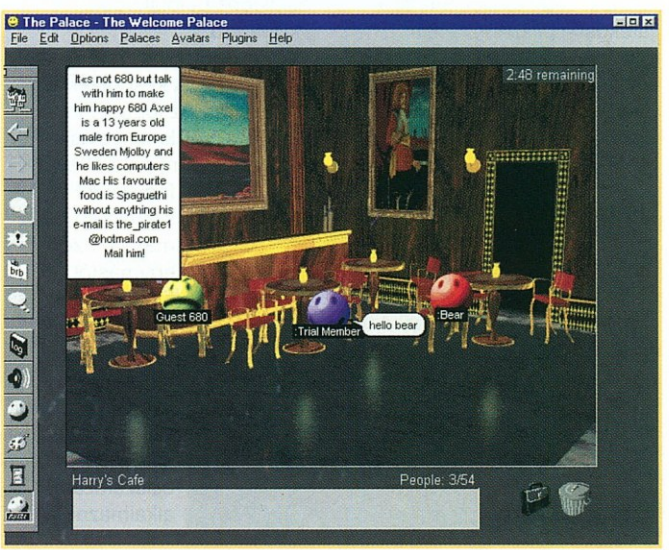
Igencsak kirívó lesz a következő cikk, hiszen nem elég, hogy a CD korongjára felkerülnek Internetes programok, most már az újságban is helyet követelnek. Nos, ez igazából csak véletlen, hiszen egy váratlanul keletkezett lukat tölt be ez a kis kedvcsináló.

Ugyan véletlenül került be ez a cikk, de ettől függetlenül érdeklődéssel láttam neki a bejelentkezéshez a Palace site-jára. Nem volt semmi gond, egy másodperc múlva már 50-60 kis vigyorgó fejecske és egyéb grafika vett körül, akik a bent lévő látogatókat jelezték. A kastélyban szabadon mozoghatunk és használhatjuk a szobák felszerelését. Ezt teljesen komolyan kell vennünk, hiszen akár sakkozni is leülhetünk valakivel. Általában azonban csak a beszélgetés marad, hiszen mindenki ezért lép be. A legkülönbözőbb országokból érkeznek a látogatók, hiszen a buborékokban nem volt ritka a spanyol vagy akár az olasz felirat sem.

Mindenféle dologról lehet itt beszélgetni a kényelmes fotelekben ücsörögve, de ne számítsunk rá, hogy mindent láthatunk, hiszen lehet közvetlenül is beszélgetni valakivel. Áttervezhetjük megjelenésünket és persze nevünket is, így biztos, hogy nem ismer fel senki.

Érdekes dolognak látszik a Palace, bár véleményem szerint egy Red Alert vagy Diablo sokkal többet ér a neten, bár kétségtelen, hogy így sokkal változatosabb világba csöppenünk.

Bear™

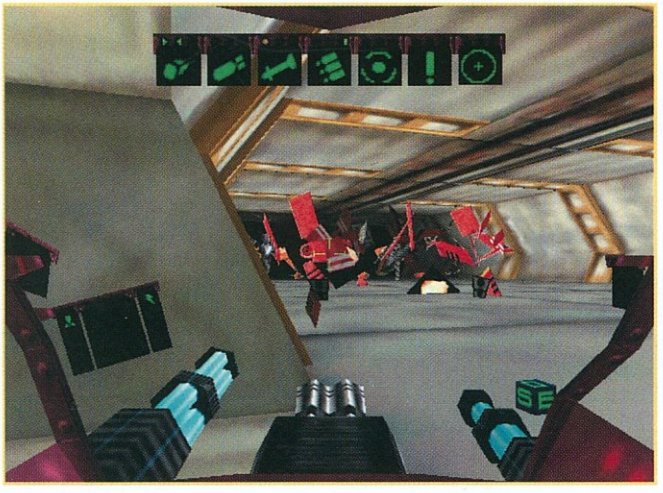


Terracide

Az első igazán 3D-s játék - ha a Doom-ot nem számítjuk "igazán" 3D-s játéknak - a Descent volt. A pálya valóban teljesen 3D-s volt, szinte megszűnt az értelme a plafon és padló fogalmaknak. A térkép is ennek megfelelően vonalhálós-vektoros kialakítású volt, minden irányban forgathattuk, ki-be zoomolhattuk, stb. És ekkor a Quake-nek még neve sem volt...

Nos, mint minden jó játék, a Descent is tökéletes klónalapként funkcionál minden kellemes játék - akár jónak is titulálható.

A sztori a szokásosan egyszerű. A földről kolonizáló csapatok indultak el más naprendszerek irányába. Találtak is kolonizálható naprendszert, igen kemény éghajlatú bolygókkal. Hatalmas erőfeszítésekkel tették lakhatóvá új otthonukat. Évszázadokkal később leszármazottaik visszatértek - kissé felfegyverkezve -, hogy visszatelepülhessenek az anyabolygóra. A földiek ezt persze nem szorgalmazták...



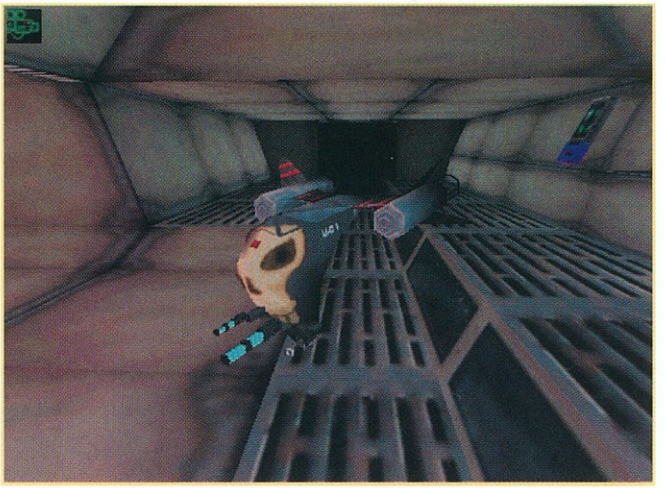
játékfejlesztő cég ötletpalettáján. A Terracide a Simis fejlesztőcsapat munkája, tökéletes Descent klón, s mi több, azt sok dologban felül is múlja. Az se egy utolsó szempont, hogy a Descent kevésbé lett klónozva – az "emberszimulátorok" valószínűsíthetően nagyobb sikerének köszönhetően. Ez jó dolog, hiszen nincs igazán sok vetélytárs, illetve a Doom klónozásakor piacra került sok utánzat sem kedvetleníti el a játékost a stílustól. Kicsit gyorsra vettem a tempót az értékelést illetően, de már most szeretném elmondani, hogy szerintem a Terracide igen

A földiek űrflottája nagyobb és erősebb mint a kolonistáké, ezért kell cselhez folyamodni. Innen rajtunk a sor. A kis egyszemélyes hajónkkal fogjuk a szabotőrakciókat végrehajtani. A demoban egy anyahajó (bocsánat hordozó) rakományát – űrvadászgépeket – kell taccsra tennünk. Kellemes feladatnak ígérkezik, de sajnos nem az, mivel a hordozón tartózkodik némi robotszemélyzet is, feladatuk az esetleges betolakodók likvidálása.

Hajónk fegyverzete eleinte igen gyatra. A későbbiekben lehetőség lesz jobbnál jobb fegyverek zsákmányolására is. A hajóra mount-onként egy fegyverzet szerelhető, azaz max. 3. Ezeket egymástól függetlenül 3 különböző tűzgombbal használhatjuk, ha van választásunk, akkor célszerű három különböző célszerszámot alkalmazni.

Mondjuk egy rakétavetőt, egy gyors fotonágyút és egy „mechanikus" scattergun-t. A full játékban lesznek combosabb rendtevők is. A fukkolás elkerülése miatt lesz benne rendes nagypapa (ahogyan Jesse Ventura mondta a Predator-ban - Itt az ideje, hogy elővegyük a „nagypapát"... - és elővett egy kétkezes chaingun-t), aknák, pattogó bombák, irányítható rakéták. Igen érdekes, eredeti fegyverek is helyet kaptak az arzenálban. A Gravity Bomb egy mini fekete lyukat hoz létre, ami magába szívja az összes körülötte tartózkodó tárgyat - ellenséget ugyanúgy mint saját magunkat is. A Teleport Gun a végső esetek fegyvere. Ha már szarrálőttek és nincs esély az ellenfél legyakására, akkor egy lövéssel a pálya egy véletlenszerű másik helyére teleportálhatjuk. Az Omicron Field a megszokott láthatatlanná tevő ketyere, biztosan sok hasznát vesszük majd.

Az ellenfelek biztosan sokfélék lesznek, mert már a demoban is akad egy jó pár fajta. A mobil típusok között található egy kis gagyi x-szárnyú szerkezet (1 lövés), és kétféle humánforma robot, az egyik fotonnal ticsungol, a másik rakétával (mindkettő sok lövés). A helyhezkötöttből is akad néhány. Vannak ágyúk amik fotonnal, mások lézerrel lövöldöznek ránk.



Mivel a játék 3D-s grafikát alkalmaz, ezért support-ol jó néhány 3D-s gyorsítót is. A feltelepítéskor a Start menübe felkerül a támogatott szerkezetek indító link-je. Érdekes, hogy 3DFX nincs benne (lehet hogy default), ellenben minden más az igen: ATI, Matrox, PowerVR és Rendition. A felbontás ezek tudása szerint változtatható, a 16-bites színmélység szintén default. A gépemben jelen pillanatban egy Genoa Phantom 3DX tanyázik, Virge DX prockóval (teljesen korrekt). A konfigurációs menüben beállítható a 3D gyorsítás miként: szoftveres, MMX-es és hardveres. Külön beállítható a filtering és a MIP-mapping is. A sebességről kicsit negatív véleménnyel vagyok, mivel 640x480-ban már igen nehézkesen mozog. Kisebb felbontást, és csökkentett képernyőméretet választva viszont egyből játszhatóvá válik a dolog. Az irányításról még egy pár szót. Mint minden ilyen játék, ez is joy-jal vagy egérrel az igazi. Gravis Thunderbird-öm bekonfigurálása után kezdett igazán érdekessé válni a dolog, hiszen a négy tűzgomb mindegyikét tudtam használni (3 fegyver+forgás), a HAT kapcsolóval pedig a négy irányban tudtam strafe-elni. Hát így az igazi.

SakmaN

Hardware News

Logitech Cyberman 2 és Force Feedback-es Joy-ok

A Logitech is megirigyelte az egyik korábbi számban bemutatott Spaceorb sikerét, és egy hasonló jellegű kontrollert dob piacra Cyberman 2 néven. Ez a jobb oldalt helyet foglaló "puck" segítségével hat szabadságfokot biztosít a játékos számára, míg a bal oldalon található gombok programozhatóak. A Cyberman 2 mellett a Logitech másik új fejlesztése a Wingman sorozat force feedback-es változata, mely őszre várható. Szintén ide tartozó hír, hogy az ACT Labs egy force feedback-es kormányon dolgozik, melyben az I-Force technológiát használja (ezt támogatni fogja a Windows 95 is a DirectX 5.0 segítségével). A kormány megjelenése szintén ősszel várható. A Force Feedback technika lényege, hogy a joystick különféle effektekkel visszajelzéseket tud adni a használójának, pl. megvalósítható a joy megfelelő megrázkódásával hogy egy lőfegyver elsütéskor visszarúg, vagy egy hepehupás úton menő járgányt irányítva ezt apró remegések érzékeltetik velünk,... Úgy tűnik, hogy joystick téren ez lesz a legfontosabb újítás ebben az évben. Az első ilyen termék, a CH Products FX Fighter joystick után mint látható, egyre több cég kezdett ilyen fejlesztésekbe. Természetesen az egyre több játék perifériát gyártó Microsoft sem maradhat ki ebből, az ő termékük a Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro lesz, és ezt a DirectX 5.0 DirectInput-ja is támogatni fogja. A Sidewinder FFP az eddigi változatokban megszokottá vált optikai kalibrációt használja, így állandóan pontos a beállítása. A benne levő motoron és áramkörökön sokat javítottak, és hogy kevésbé terhelje le a processzort, így több RAM-ot illetve ROM-ot tettek bele a Force Feedback Effektek direkt manipulálására. Év végéig már több tucat Force Feedback technikát támogató játék várható, és mivel a Microsoft a DirectX 5-ben az I-Force API-t is támogatja, így valószínűleg nem áll semmi az útjába, hogy ezek a játékok bármely Windows 95 kompatibilis Force Feedback perifériát kezeljenek.

InterAct 3D Program Pad (www.interact-acc.com)

Az InterAct egy elég ismert gyártónak számít a joystick-ok terén. Új joystick-juk a tűzkeresztségben a 3D Program Pad nevet kapta, ami kissé félrevezető, mert semmiféle 3D funkció nincs rajta. E kis reklámtrükk mellett azonban egy kiváló Gamepad készült, mely kényelmes fogása és nevében is jelzett programozhatósága révén népszerű. A pad fogása hosszabb idő után sem fárasztó, melyet a megfelelő formai kialakítással, illetve a 6 gomb és 4 trigger jó elhelyezésével biztosítottak. A joy közepén látható nagyméretű piros gomb funkciója, hogy programozás üzemmódba kapcsolja a pad-et. Ekkor egy-egy billentyű leütése programozható be a joy egy-egy gombjára. A hozzáadott software-rel viszont több leütésből álló kombók is beállíthatók rá. Mindezt persze egy a billentyűzet csatolóba dugott csatlakozó és továbbvezetés segítségével oldották meg. A 3D Program Gamepad programozására szolgáló utility nem túl felhasználóbarát elsőre, de kezelését megtanulva már nem okoz gondot a művelet. Mindent összevetve egy kellemes termékkel gyarapodott a gamepad-ek eddig is elég széles palettája.

Logitech ThunderPad Digital (www.logitech.com)

Sajnos az előbbi pad-ről elmondott pozitív tulajdonságok nem mondhatók el a Logitech első gamepad próbálkozására. Itt sajnos ugyanis a design a használhatóságnál fontosabb szempontnak bizonyult, és egy szép, de teljesen kényelmetlen pad-et terveztek.

A pad könnyedén programozható, ami pozitív lenne, de sajnos a felépítése és a gombok elhelyezése miatt a használata már rövid időn belül elfárasztja a kezet és megterheli az ízületeket.

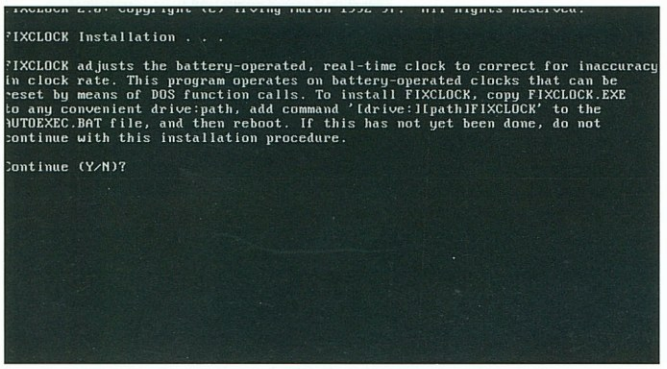
Az ergonómia pedig szerintem a legfontosabb tulajdonsága egy ilyen kontrollernek. Remélhetőleg a Logitech-nek ez csak egy rossz kísérlete volt, és visszatér a tőle megszokott profi színvonalhoz (pl. Wingman Extreme Digital) a joystick-ok terén.

Charlie

Utility csokor

Fixclock

Azt hiszem ilyen még nem fordult elő, hogy egy kis egyszerű DOS program bekerült volna az újság hasábjaira. Nos, amiért ez mégis megtörtént, az az, hogy egy tömeghisztéria orvoslatára találhatunk így gyógyírt. 2000-



ben mindegyik számítógép halálát jósolják a tudók, hiszen órájukat nem készítették fel arra a röpke eseményre, amit ezredfordulónak hívnak. Azt nem állítom, hogy most vadul el kell kezdeni használni ezt a kis programot, hiszen még röpke 2 és fél évünk van rá. Úgy gondoltam nem árt azért ha tudtok róla, hogy már létezik orvoslat a bibire.

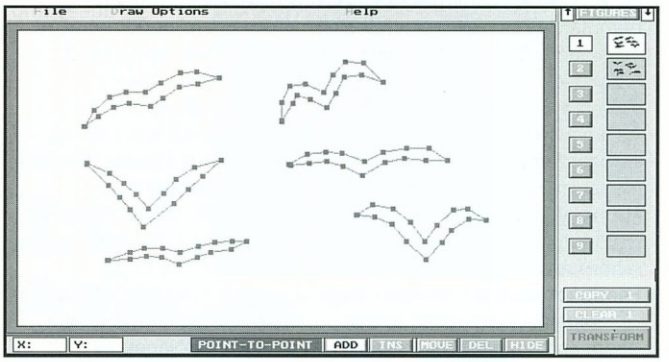
Icon Shell

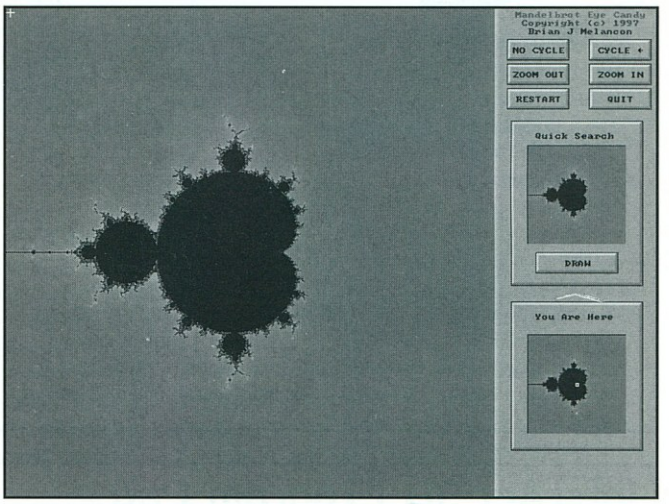
Úgy látszik vannak olyanok, kik nincsenek megelégedve a mindenre kiterjedő idő kijelzés mellett szerepel még a WAV formátumú mentés, valamint egy-két okosság is a csatornákkal.

nagyszerű ablakokkal, sőt mi több, ragaszkodnak a DOS nyújtotta egyszerűséghez és persze gyorsasághoz. Az Icon Shell egy átmeneti fázist próbál megteremteni a két véglet között, több kevesebb sikerrel. A grafikus felületen kissé kusza halmazban találhatjuk meg az ikonokat és a parancsgombokat. Igazából kissé áttekinthetetlen a dolog, de azért valószínűleg hasznos lehet a program főleg azoknak, akik egyáltalán nem használják a Windows-t.

Morphing Magic

Nagyon érdekes programra bukkantam a Morphing Magic személyében, hiszen elég ritka, hogy DOS alatt ilyen grafikus

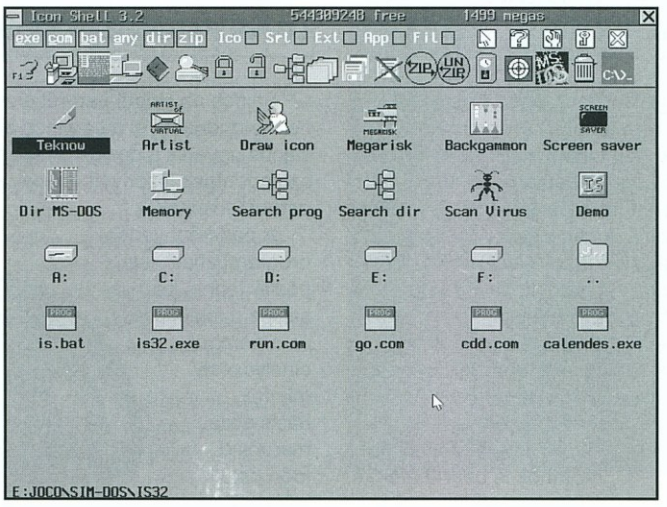


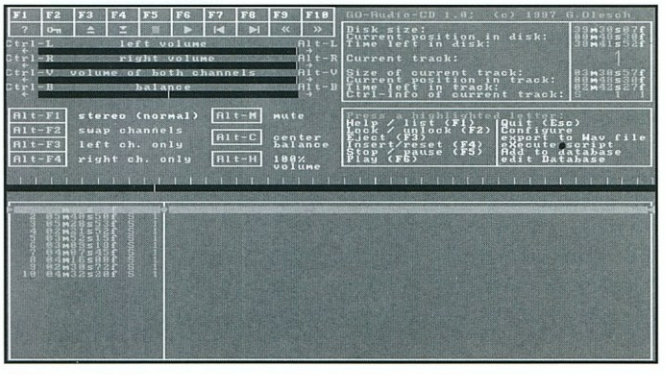


jellegű programokat írjanak. A MM-ban különféle vonalas alakzatokat animálhatunk, természetesen több fázisban. A nagy programokhoz hasonlóan itt is töréspontokat kell megadnunk, amiket aztán a program kiszámol. Érdekes dolgokat tudunk művelni a kis utility-vel ha már belejövünk, de sajnos hamar el fogjuk érni a program korlátait.

Go-Audio-CD

Nem tudom hogy van ez, de az audio CD lejátszók mindig is szép fejlődést tudnak produkálni attól eltekintve, hogy igazából mindig ugyanarról a dologról szólnak. Pláne igaz ez egy DOS-os programnál, ahol ugyebár még kevesebb a mozgástér. Nos, a program azon kívül, hogy korrektül lejátsza a CD-ket (hmmm....), rendelkezik egy-két érdekességgel is. Állíthatjuk a jobb és bal csatorna erősségét külön-külön, valamint természetesen egyszerre is. A



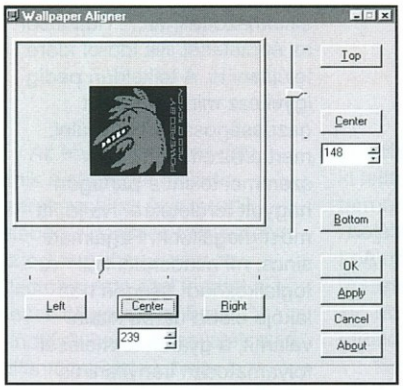


Mandelbrot Eye Candy

A Mandelbrot halmazok mindig is kedvencei voltak a grafikát és a káoszt kedvelőknek. Nos, itt egy újabb alkotás, minden további magyarázat nélkül álljon itt egy kép a programból, illetve nézzétek meg a CD-n.

Wallpapper Aligner

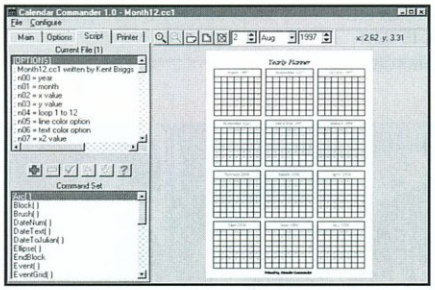
Ismét egy röpke kis utility az újság hasábjain, mely arra enged következtetni, hogy valami nagyon hasznos dologról van szó. Nos ez így is van, hiszen a programmal a Windows háttérképünket tudjuk elhelyezni bárhova. Ez elég nagy előrelépést jelent a csak középre elhelyezéstől azt hiszem és nagyon szükséges lehet, ha valami normális kinézetet próbálunk meg kialakítani.



meglepődünk majd azon, hogy egy GIF animációkat előállító kis programocskáról van szó. A kis programocska persze relatív, hiszen elég tekintélyes a kiépítettsége a proginak, sőt szinte annyi kényelmi és egyéb funkció van benne, hogy már kiismerni is nehéz. A GIF animok szerelmeseinek mindenképpen érdemes kipróbálni, hiszen hasznos segítőtárs lehet a szerkesztésben.

Calendar Commander

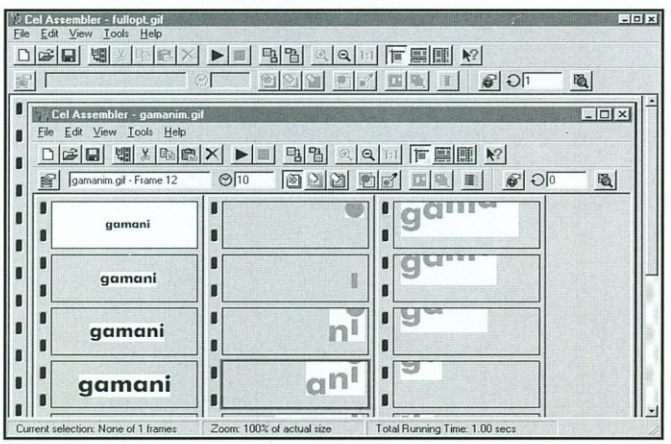
A naptár. Az idő múlását nyomon követő hagymányos kis szerkezet mindig is ott volt mindannyiunk környezetében. Most egy olyan kis program ajánlása következik, mellyel mindenféle extra naptárat és kalendáriumot nyomtathatunk magunknak. A lehetőségek igen széles tárházát tudja produkálni a program, de talán ami a leglényegesebb, a grafikai megvalósítás terén is majdnem teljesen szabad teret enged a fantáziának. Nagyon



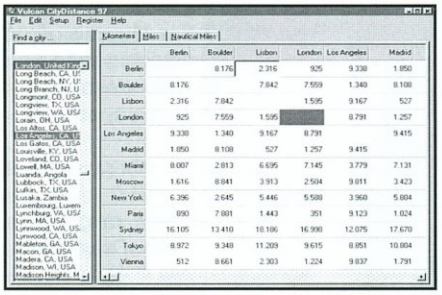
érdekes a program felépítése, gyakorlatilag majdnem hogy programnyelv szinten kell elkészítenünk a dolgokat.

Cell Assembler

Elsőre azt gondolhatnánk, hogy egy assembler programról van szó, de persze nagyot csalódunk vagy éppen



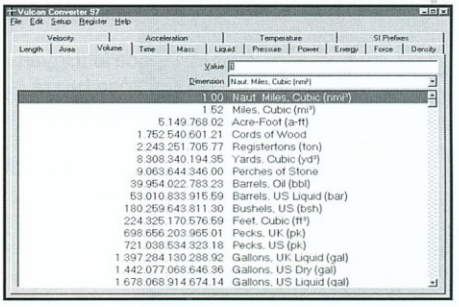
City Distance



Ugye mindenki kíváncsi volt arra legalább egyszer, hogy Tokio milyen messze van mondjuk Párizstól. Nos, ez nem jelenthet problémát mostantól, hiszen itt a City Distance, mely pontosan megadja nekünk a távolságot. A tekintélyes méretű adatbázisban nagyon sok várost megtalálhatunk, természetesen a kilométer és mérföld jelzéssel egyetemben. Azt viszont nem garantálják a program szerkesztői, hogy megadják a Makó Jeruzsálem távolságot.

Converter 97

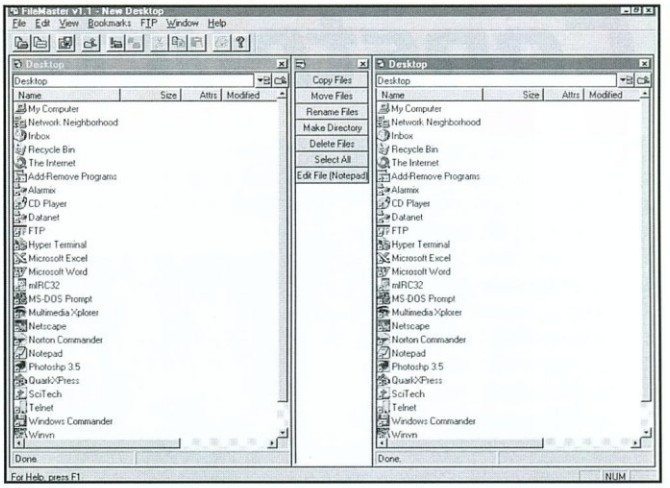
Vannak szórakoztató és hasznos programok. A Converter az utóbbi kategóriába tartozik, ugyanis egy olyan szolgáltatást nyújt amihez foghatót én még nem láttam. A programban a teljes mértékegység választékot megtaláljuk, azaz elvileg a világon használt összes mértékegység benne van. Ebből következően a különböző kategóriákban tudunk egymáshoz hasonlítani, így egy pillanat alatt át tudunk konvertálni



mindenfajta legegzotikusabb mértékegységet is. Persze azért a szerzők nem garantálják, hogy a szenegáli bennszülöttek súlymértékei is benne lesznek, de valljuk be őszintén erre valószínűleg igen kevés szükségünk lesz.

File Master

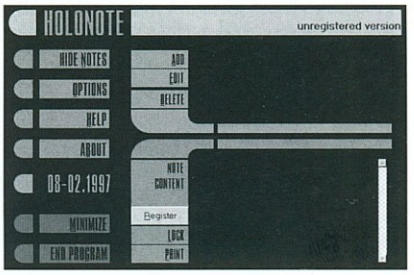
Sok magyarázkodás nélkül következzen egy file-kezelő ajánlása azoknak, akik nem különösebben szeretik a Windows Commander-t. Természetesen minden ismert funkciót megtalálhatunk ebben a programban is, így nem lesz



teljesen szokatlan a kezelése. Nyugodtan próbáljátok ki, egész tűrhető darabról van szó.

Holonote

Star Trek rajongók figyelem! Elérkezett az az idő is, amikor

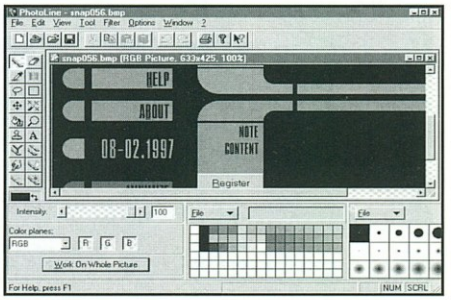


kedvenc feljegyzéseiteket egy olyan kis elektronikus írótömbbe írhatjátok fel, amely teljesen ST design-ben készült. Egyéb közlendőm nem igazán lenne a dolgokhoz, nézzétek meg inkább.

Photo Line

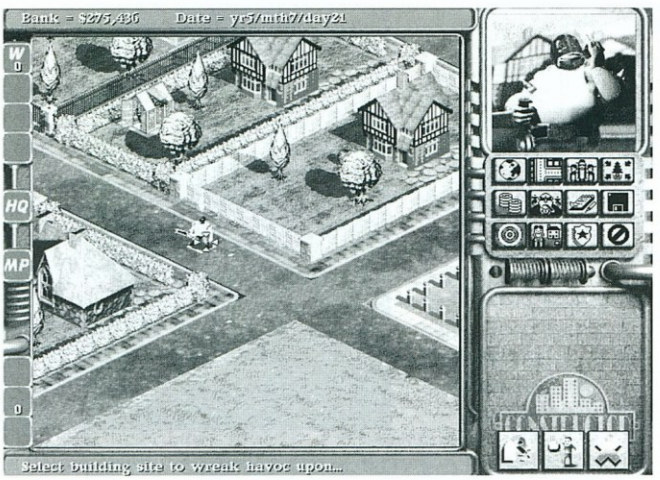
A végére maradt az utility csokorban egy rajzoló program, mely az összes ismert funkciót magában foglalja, sőt számomra elég logikusan nézett ki ahhoz, hogy akár még használható is legyen.

Bear™



Constructor

Érdekes elgondoláson alapuló stratégiai játékot próbálhatsz ki a Constructor demojával. Ez alkalommal egy építési vállalkozás főnöke lehetsz. Különféle épületeket (házakat, gyárakat és egyéb létesítményeket) kell építened. Ez azonban még nem elég, a házakat bérlőkkel, a gyárakat munkásokkal kell megtöltened. Sőt, gondoskodnod kell arról is, hogy mindenki elégedett legyen. Ez azért sem könnyű, mert szokás szerint a konkurencia is jelen van, aki ugyanerre törekszik. Ráadásul



mindenféle gaztettekkel igyekszik ellenfeleit csődbe juttatni. Itt nincs helye az egészséges, becsületes

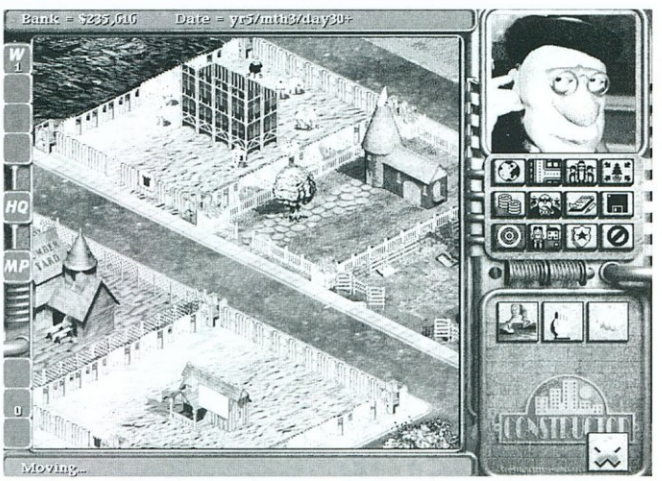
versenynek! Végül, hogy teljes legyen a kép, munkádat rendszeres időközönként felülbírálja a Tanács is. Ugyan látszólag semmi köze hozzá, nekem mégis a Pizza Tycoon jutott a Constructor első megpillantásakor eszembe. Ott sem volt elég ügyesen vállalkozni, komolyan oda kellett figyelni a vetélytársakra is.

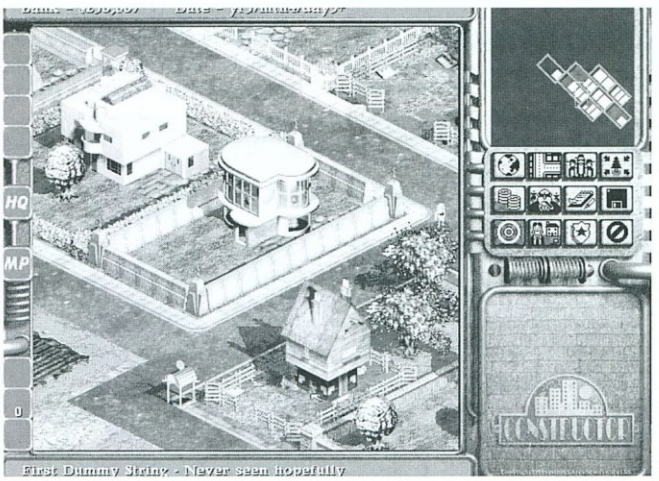
Az első lépések megtételéhez adnék egy kis segítséget, aztán remélem hamarosan a PC Guru hasábjain találkozunk. Mindenek előtt szükséged lesz egy fatelepre. Amint ez elkészült és megindult benne a termelés, megkezdheted a kisebb, faalapanyagú házak építését. Mindig gondoskodj munkásokról az építkezésekhez! A HQ-n találod a kihasználatlan munkaerőt. A kis földdarabka bármennyire takarékoskodsz is, hamar be fog telni. Mielőbb vásárolj újabb területet magadnak! Ha elkészültek a házak, gondoskodnod kell a bérlők beszerzéséről. Nyafka, kukacos, makrancos népség, mégis szükséged van rájuk. Még akkor is, ha állandóan panaszkodnak és ha nem oldod meg gondjaikat, akár gyújtogatnak is. Ugyanis pénzt termelnek, márpedig azért fektetted be építkezésbe a pénzed, hogy gyarapodjon.

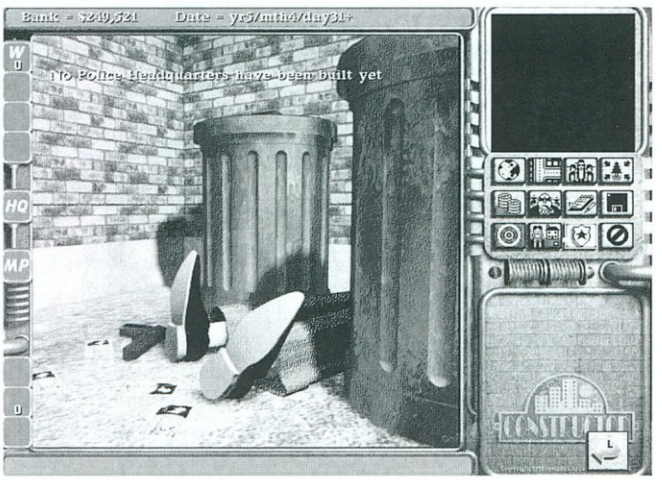
Egyébként nehogy azt hidd, hogy ha kész a ház, gondjaidnak vége, még ezer gondod lesz vele. Csináltass kerítést, festess ki és egyáltalán, mindent igyekezz olyanná tenni, amilyen kégliben Te is szívesen laknál. Ugyanez vonatkozik a gyárakra is. Ugyanis a munkahelyek zaját nem szeretik a lakók. Itt is van mit fejleszteni: dupla ablakok, számítógép az alkalmazottaknak,... Ráadásul az épületeket illik időről időre felújítani is. A telkeiden pedig igyekezz minden helyet gazdaságosan kihasználni, mert a bizottság szúrós szemmel tekint a parlagon hagyott területekre. Na jó, itt most megállunk. Fogalmad sincs, mi mindennel kell foglalkoznod! Minden ház lakója előbb-utóbb kitalál valamit, a gyárak termelését folyamatosan irányítani és felügyelni kell, idővel neki kell látnod az ellenfél kiiktatásának, ehhez kapcsolat szükséges a maffiával. Azután megjelennek a hippikommunák, bár ezek nem feltétlenül negatívak, sőt... Szívesen csigáználak még benneteket, de sokkal többet én sem tudok.

Az azonban bizonyos, hogy ez a játék érdekes kikapcsolódást ígér, akár négy játékos számára is. Igaz, a végleges verzióra még várni kell, ám itt az alkalom, hogy bemelegíts egy kicsit. A demo egyetlen hibája, hogy mire belejön az ember, vége. A játék csak húsz percig tart. Egyelőre be kell érned ennyivel.

Lily







Beasts & Bumpkins

Az ehavi kínálatból úgy tűnik a stratégiai játékok szerelmesei az év második felében el lesznek kényeztetve. Az egyik gyöngyszem az Electonic Arts által kiadott Beasts&Bumpkins. Ez a rendkívül hangulatos játék első pillantásra biztos, hogy a Settlers-t juttatja eszedbe. Ám szó sincs egyszerű másolatról, ez a játék azért egészen más. Jó adag Warcraft elem is van benne, sőt rengeteg új, remek ötlet.

A demoban Lord Mildew szerepében kell vezetned népedet. A cél pedig, hogy Lokyadore legyen a boldogság és béke földje, természetesen kizárólag a Te irányításod alatt. A módszer a szokásos, gyarapítsd népedet, gondoskodj róluk: legyen mit enni, legyen fedő a fejük felett, fedezd fel a vidéket,... Kell építkezned, munkásokat képezned, megvédeni a területed. Magadnak kell irányítani a gazdaságot, legalábbis olyan szinten, hogy például kijelölöd a vetemény helyét és az embereidnél, hogy ki lesz az aki majd learatja a termést. Ugyanígy meg kell megmondanod az embereknek, hogy ki szedjen gyümölcsöt, ki építkezzen, ki fejje a teheneket, stb. A gyerekek és az öregek nem dolgoznak.

Persze a demoban még rengeteg minden nem működik, de tökéletesen alkalmas arra, hogy felcsigázza az érdeklődésedet és amint lehet rohanj megvenni a programot. A végleges verzióban pedig minden lesz, ami szem-szájnak ingere: harminc küldetés, középkori fegyvertár, váratlan események (pl. pestis, bűntények), sokféle karakter (mágus, lovag, bohóc, hóhér,...), új épületek (pl. kút, városháza, kilátó, katonai épületek, templom, börtön, istálló).

Ami igazán különleges volt számomra a játékban az a hangulat. A grafika rajzfilmszerű, humoros. Az idő pedig egyre csak pereg, nappalok és éjszakák váltják egymást és változnak az évszakok, sőt az időjárás is. Ez a játék valóban él: néped dolgozik, szerelmeskedik, randevúkat beszél meg, hangot ad problémáinak és elégedettségének, a házak csendjét csecsemősírás veri fel, a lányok kuncognak, dúdolnak, a férfiak nőre vágynak, dicsérik a vezetőt, reggelente mindenki köszön, éjszaka többen horkolnak, tücsök ciripel, ... Tényleg szuper. Próbáljátok ki!

Lily

Stratagem

A Stratagem egy stratégiai játék, amit Interneten lehet játszani - egyszerre akár 32-en is. Van benne egy tutorial rész, ami gyakorlatilag egy demo játék. Ez bemutatja az egész lényegét, azt hogy mit kell, mit lehet benne csinálni, és hogyan kell ezt csinálni. Maga a játék leginkább a Warcraft-ra hasonlít, avval a különbséggel, hogy ez félig real-time, félig körökre osztott. Ez azt jelenti, hogy folyamatosan pereg az idő, X ideig az egységeink cselekedeteit jelölhetjük ki, aztán X ideig történnek a történések. Ez gondolom az Internet lehetőségei miatt van így. Megmondom őszintén nekem kimondottan nem tetszett. Ha valami real time, akkor legyen real time, ha körökre osztott, akkor legyen az - de ez a hibrid megoldás szerintem sok szempontból rossz. Többek között nem tudhatjuk ugyebár hogy az ellenfél - aki már a látómezőben van - mit fog lépni a következő körben. Namost én kijelölöm támadásra az ő egyik egységét, és ő is támadja az én egyik egységemet és esetleg mindketten elmegyünk egymás mellett ugyebár. Nos ez tényleg előfordulhat.

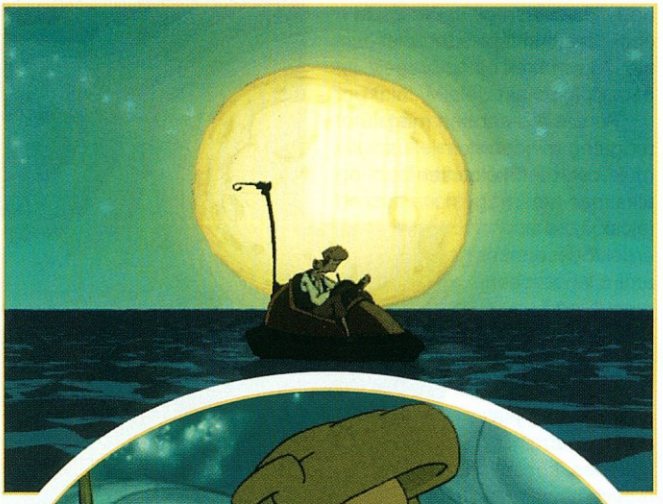
A grafika nem rossz, a hanghatások is átlagosak. Az irányítás - mint írtam már - kicsit körülményes. Lehetőség van az egységeink útját egyesével, valamint csoportos formában kijelölni - ilyenkor a vezető figurát egy kis korona jelöli, a többiek őt követik. Több egység kiválasztása esetén az ikonsorban megjelennek a formáció kiválasztó ikonok is. A csoportos formát egyébként nem ajánlom, mert a program kissé furcsán valamiféle sorrendet alkot az egységek között, és a mozgásra szánt idő nagy részét helycserélgetésre fordítja a program - az egységeink frankón nem csinálnak mást, csak helyet cserélgetnek egymással. Na szép.

A programban kétféle faj létezik: az emberek és a gobgoyle-k. Mindkét fajnak megvannak a saját speckói, de persze megtalálhatóak a hasonló egységeik. Az emberek gyengébbek és a fegyvereik is rosszabbak, viszont sokkal precízebben támadnak, és páncélzatot is viselhetnek. Mindkét fajnak van egy vezetője, az embereknél King, a gobgoyle-oknál Emperor névre hallgat. Egyébként is minden egységnek neve van, legyen az akár az utolsó Peasant. A faj kiválasztása már a játékos dolga.

SakmaN

The Curse of the Monkey Island

Igen, igen nem csalás és nem ámítás. Elkészült az a program, amire mindenki azt mondta, hogy soha nem fog megjelenni. Reszkessetek szellemek, kalózkapitányok és épeszű kalandjátékosok, mert minden idők legidiótább kalóza visszatért. Újra a körünkben üdvözölhetjük Guybrush Threepwood-ot. Van aki ezt a nevet nem ismeri? Az rögtön adja el a számítógépét és nyergeljen át a töktermesztésre. Ezt a figurát bűn nem ismerni. Elég ha annyit mondok, hogy ő a főszereplője a két legfergetegesebb kalandjátéknak, amit a LucasArts csinált. Még valamikor az Amiga fénykorában látta meg Guybrush barátunk a monitor képernyőjét és olyannyira sikeres lett, hogy villámgyorsan csináltak belőle egy második részt. Azóta eltelt már egy kis idő és csak reménykedni lehetett, hogy lesz harmadik menet is. Lett is és nem is akármilyen. Guybrush barátunkat is elérte a kalandjáték főhősök sorsa, SVGA lett. Ez persze így szimplán nem mond sokat, de azért remélem a képek elárulják, hogy itt valami rendkívüli van készülőben. A kalandjátékszimatom nagyon azt súgja, hogy itt most az év kalandjátékának a demoját nézegetem. Egyébként ebben a témában ritkán tévedek (de akkor baromi nagyot). A demot elnézve ismét felvetődik az emberben a kérdés, hogy meddig fokozható még a grafika tökéletesítése. Olyannyira csodás a grafika,

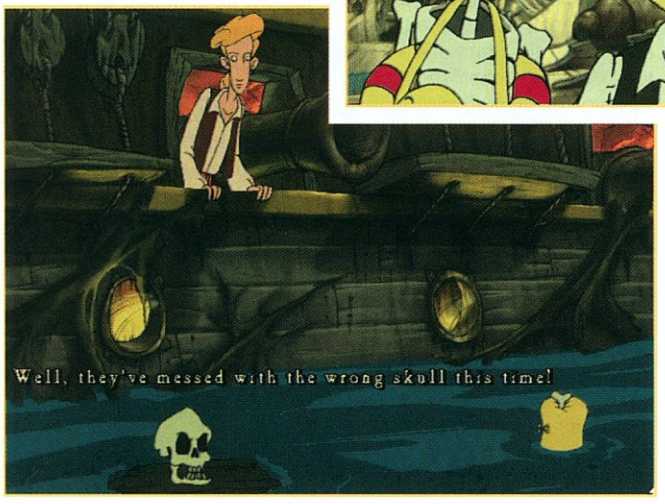


hogy nemigen tudjuk mikor látunk jelenetet a játékból és mikor van átvezető animáció. A figurák szinte kétszer akkorák lettek és az arcukon szinte igazi érzelmeket is felfedezhetünk.

Guybrush Threepwood ebben a részben igencsak benne maradt a lekvárban. A gonosz LeChuck kapitány visszatért. Nem is éri be kevesebbel, mint Threepwood mátkájával, Marlene-nel. Fiatal barátunk szeretné minél hamarabb dűlőre vinni a dolgot, ezért még arra is hajlandó, hogy egy gyűrűt ajánljon fel szíve szerelmének. Tolkien óta azonban köztudott, hogy igen furcsa dolgokat képesek produkálni ezek a fránya gyűrűk. Az egyik eltünteti a gazdáját, a másiktól hármat lehet kívánni, de az amelyik ebben a programban szerepel, túltesz mindhármon. Csak akkor derül ki, hogy átkozott volt, mikor rákerült a lány ujjára. Abban a szempillantásban aranyszoborrá változott. Nem kisebb feladat vár tehát az ifjú titánra, mint megfékezni az őrjöngő LeChuck-ot és megtörni az elátkozott gyűrű hatalmát.

A demoban egy viszonylag kis részt játszhatunk végig, egy vastag tölgyfa ajtón kell átjutnunk, amúgy Guybrush módra. Már a demoban is felbukkannak régi ismerősök, mint például az elfuserált kalóz, Wally. A játék humorára azt hiszem senkinek sem lehet panasza, hiszen a LucasArts neve egyben garancia is, a hasfalunk egy pillanatra sem kerül nyugalmi állapotba. A menürendszer is elég nagy átalakuláson ment keresztül. Leginkább talán a Full Throttle-hoz tudnám hasonlítani. Itt matrica helyett azonban egy aranydukát jelenik meg és annak a segítségével tudunk dolgokat megcsinálni. A Curse of the Monkey Island pontos megjelenéséről sajnos még egyelőre mi sem tudunk semmit. Ha minden igaz, akkor valamikor az ősszel kerül a boltokba, de igazából nem leszek elkeseredve akkor sem, ha a karácsonyfa mellett vigyorgom végig Threepwood kalandjait. Minden igazi kalandozónak kötelező darab!

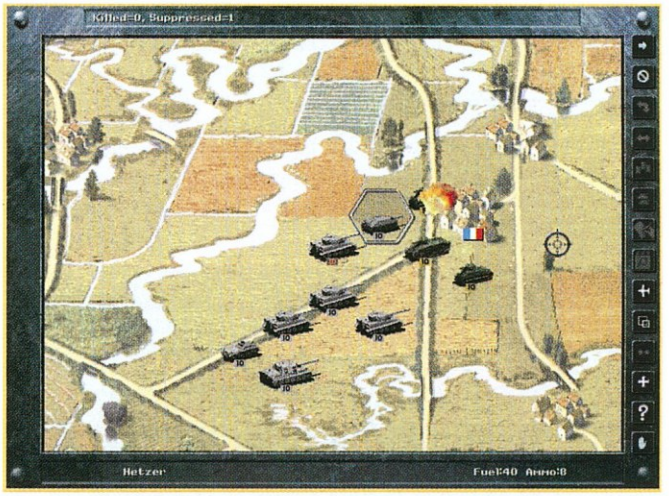
Mocsy

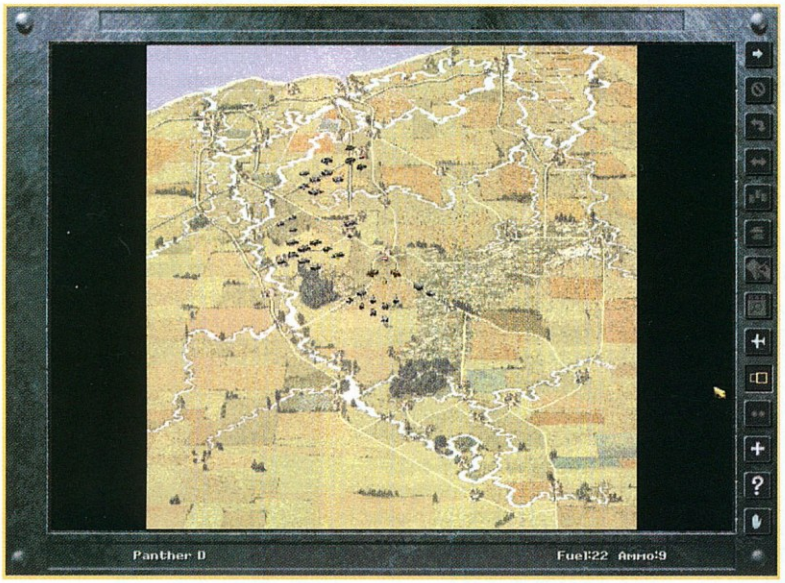


Panzer General 2

Kevés olyan stratégia játék van, amit még a megjelenés után néhány évvel is szívesen betöltök. Ha jobban belegondolok, akkor csak egy ilyen van, az pedig a Panzer General. Már nagyon sokat gondolkoztam azon, hogy mi is volt, ami annyira megragadott abban a játékban. Nehéz erre felelni. Talán az, hogy van értelme már az első küldetésekben is keményen harcolni, hisz a jobb teljesítményt jutalmazza a gép.

Nem mindegy, hogy milyen győzelmet arat az ember az ellenség felett, mivel nagyon sokszor a teljesítményünk függvényében kapjuk meg az új küldetéseket. Fontos szempont számomra, hogy az egységeinket át tudjuk vinni az egyik csatából a másikba. Kicsit hülyén hangzik, de valahogy hozzánőnek az emberhez az ilyen sokat próbált csapatok. Így aztán minden évben végigjátszom a Panzert elejétől a végig. Sokan lököttnek néznek emiatt, de ez engem egyáltalán nem izgat. A Panzer a legjobb stratégiák között szerepel az én listámon. Különösen Tímea nagy ellensége ennek a játéknak, soha nem tudta megérteni, hogy mit is bámulok azon a fránya képernyőn órákon keresztül. Néhány hónappal ezelőtt elkezdett terjedni egy olyan hír, miszerint az SSI újra kiadja a Panzer-t, csak egy újabb köntösben. Az első gondolatom ismét a rókára és annak x. bőrére terelődött, de amint megláttam a játékból vett friss képeket, teljesen belelkesültem. Körökre osztott stratégiáknál ez az abszolút első. A képekből látszik, hogy mennyire kidolgozottak az egységek és a táj. A hatása olyan frenetikus volt, hogy még Tímea is bennmaradt a szobában és érdeklődve megkérdezte, hogy miért néz ki ilyen jól a Panzer. Szó sincs tehát másolásról, ez egy teljesen új játék. Egy dolog volt csak, amit egy kicsit furcsállottam. Kivették a játékból azokat a jópofa kis animokat, melyek annyira feldobták a játékot. Persze az is hozzátartozik az igazsághoz, hogy ezeket a kis filmeket a játék közepénél kikapcsoltam, mivel rendkívüli módon lelassították a játékmenetet.





Sajnos a demo nem valami hosszú. Tulajdonképpen csak egy fél kört tudunk lejátszani benne, természetesen a németek oldalán. Eléggé látszik, hogy csak sietősen összedobálták valamilyen kiállítás kedvéért. Az időpont 1940, a helyszín Franciaország. A történelmi korhűséget nem nagyon kell itt nézni, mivel a a Párduc és Tigris tankok ebben az időben még csak a tervezőasztalon léteztek. Természetesen a végső változatban már az adott korszaknak megfelelő egységekkel harcolhatunk. Sokkal több egység közül választhatunk, mint az első részben. A küldetések számáról sajnos nem tudok még mit mondani, de elég valószínű, hogy nem fogjuk egyhamar meghódítani a világot.

A Panzer General 2 az idei év egyik legjobb stratégia játéka lesz. A tervek szerint valamikor október magasságában fog megjelenni, bár a demoból arra következtetek, hogy ez az időpont lehet, hogy egy kicsit el fog csúszni a téli hónapok irányába. Nem baj, a lényeg az, hogy ismét a német tankok dübörögnek az orosz sztyeppéken és nem fordítva.

Mocsy

Shareware programok

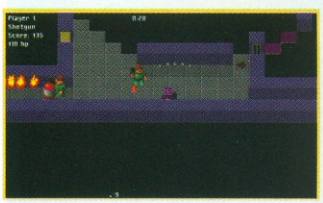
Bombs and Bugs

Van amikor egy játékról első másodpercben látszik, hogy valamely régebbi alkotásról lett koppintva, de mégis jókat szakasz is. Akad itt minden mi szem szájnak ingere, csak győzzük mindegyiket használni. Aki nem szereti a gyors akciót, az ne is kezdjen hozzá a játékhoz, hiszen néhány helyzetben igencsak szükségünk lehet a reflexeinkre.

tudunk vele játszani. Nos, a Bombs and Bugs teljes mértékben erről szól, hiszen létezett egy Dynablster amiben mókás kis emberkékkel kellett bombákat leraknunk, melyek persze az ellenfeleink felrobbantását szolgálták. Most sincs ez másképp, hiszen csak a környezet változott, mindenféle süti, kalács és egyéb finomság veszi körül a játékosokat, hogy miért azt ne kérdezzétek.

C Dogs

Íme egy igazi lövöldözős játék - mondhatnánk és valóban igazunk van, hiszen egy klasszikus akciójátékkal állunk szemben. Feladatunk egész véletlenül a felbukkanó ellenségek eliminálása lesz, kik persze hevesen fognak tiltakozni az ilyenfajta beavatkozás ellen. Fegyverarzenálunkat megirigyelhetné egy kisebb



Gem Quest

Inkább a logika és az ügyesség játszik szerepet a

következő alkotásban, ahol is egy kósza kis golyóval kell bebarangolnunk a felkínált labirintust. Nem lesz nagyon nehéz dolgunk, hiszen eléggé egyértelmű a feladatunk, de azért akadhatnak meglepetések. Mindenfajta kis kockát gyűjthetünk össze, amitől egyrészt jól érezzük magunkat, másrészt pedig sikeresen pontokat tudunk gyűjteni. Ajtók és egyéb csalafintaságok is előfordulnak, nagyon figyeljünk arra, hogy mit és mikor kapcsolunk át. Egyébként a kicsit otromba grafikája ellenére elég szimpatikus volt a játék.

Puzzle

Egy puzzle játékon nem sokat lehet variálni és mégis

mindig, amikor a kezembe akad egy ilyen program, akkor gondolkodás nélkül felkerül a korongra, hiszen mindig élményt jelent számomra egy jól sikerült játék. Ez most sincs másképp, hiszen ez az alkotás is remekre sikeredett, mely persze főleg a kirakható képek minőségében mutatkozik meg. Nem a szokásos puzzle-t kell játszanunk, hanem a tologatós változatot, mely persze még egy kicsit bonyolítja a helyzetet.

Mission Alphatron

Hasonló érzésünk lehet ezzel a játékkal kapcsolatban is, mint az első alkotásnál, hiszen "kissé" ismerősnek tűnhet ez a program is. A kezdetekbe visszanyúló emlékezés a Scramble nevű ősöreg játéktermi gépnél fog megállni, hiszen valahol ez volt a kiinduló pont. Aki mégsem emlékezne erre, annak nagyon egyszerűen el lehet magyarázni a játék lényegét, hiszen arról van szó, hogy űrhajónkkal egészben kell elérnünk a pályák végére úgy, hogy lelőjük, lebombázzuk, vagy éppen csak elkerüljük az elénk kerülő ellenfeleket. Rohamos előrehaladásunkat csak az üzemanyag fogyása gátolhatja meg, hiszen időnként nem árt a tárolókat is lebombáznunk, hogy üzemanyaghoz jussunk.

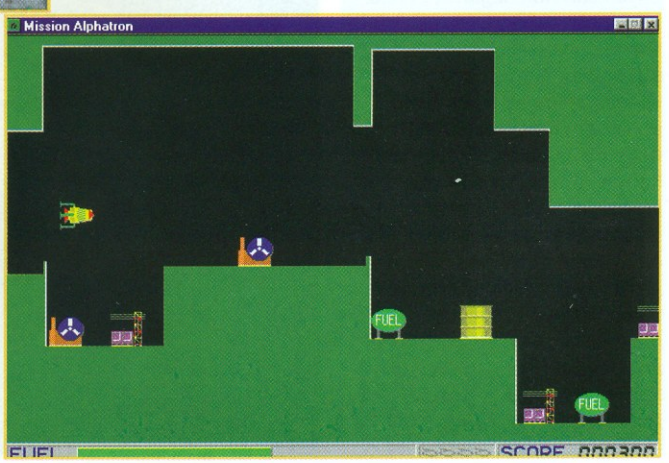
Cherry Fever

A Cherry Fever megmondom őszintén igazából csak színesítésképpen került be

ide, hiszen abszolúte semmiben nem különbözik a többi félkarú rablótól a játék, de jól néz ki és ez legalább valami.

Hyerophant

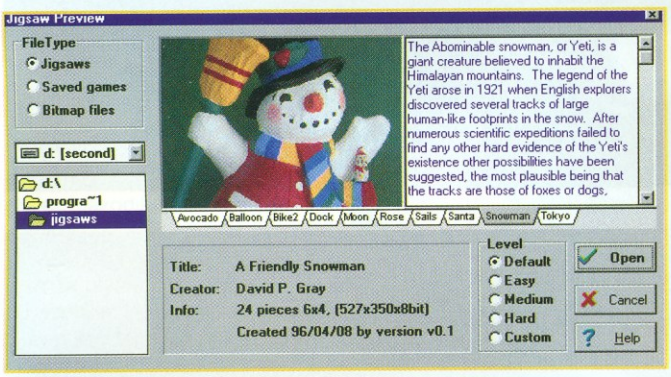
Ismét egy rendkívül egyszerű játék következik, hiszen első látásra kiderül, hogy mi a feladat, a



szétdarabolt és tologatható tábla kétséget sem hagy e felől. A kapott mágikus jelet kell kiraknunk oly módon, hogy a vízszintes és függőleges sorokat és oszlopokat kell tologatnunk. Persze az egyik oldalon kitolt elem visszajön a másik oldalon. A feladat egyszerűnek látszik, csak ne csalatkozzunk benne.

Jigsaw Galore

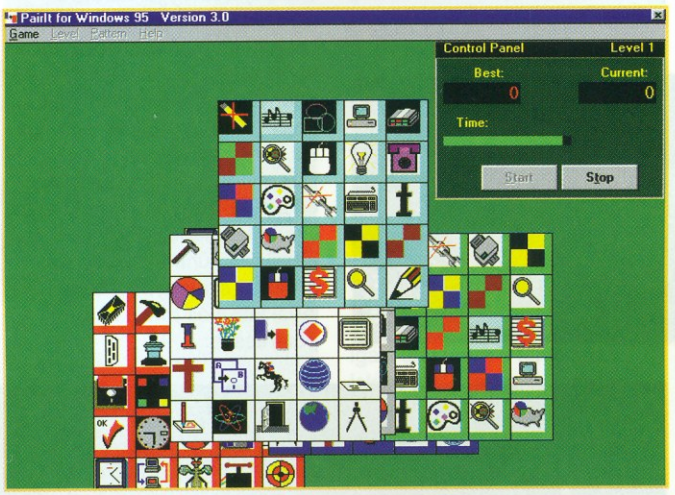
Mint mondtam a puzzle-k a kedvenceim. Nos, itt a legújabb alkotás, persze az ablakos verzióból. Itt már a hagyományos puzzle-t kell játszunk, a szétszórt darabokat kell összeraknunk az indításkor látott képpé. Sok segítséget kapunk a géptől, hiszen ha elég közel visszük a másik elemhez, akkor automatikusan



beszippantja a jó helyre, melyet még hangjelzés is kísér. A képek magukért beszélnek, mindenképpen érdemes kipróbálni a játékot.

PairIt

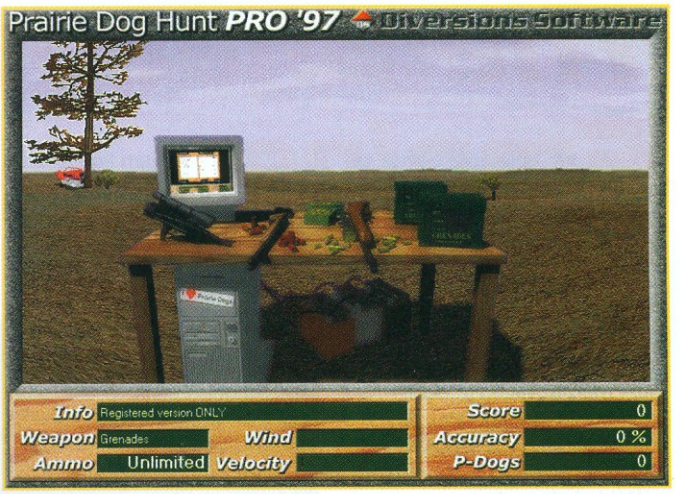
A párokat kereső játékokról nem szokás sokat írogatni, de azt hiszem találtam egy új ötletet, melyhez szerintem még nem volt szerencsénk a játékok sorában. Arról van szó, hogy



úgy kell párokat gyűjtögetnünk, hogy látjuk ugyan az összes kis képet, legalábbis elviekben, hiszen a nagy táblák mozognak össze-vissza, így mindig lesz jócskán olyan terület, amit nem látunk. Így aztán a néha igencsak unalmas logikai játék némi akció részt is kap, már amennyiben a reflexeinket próbára tevő kattintgatást annak nevezzük.

Prairie Dog Hunt

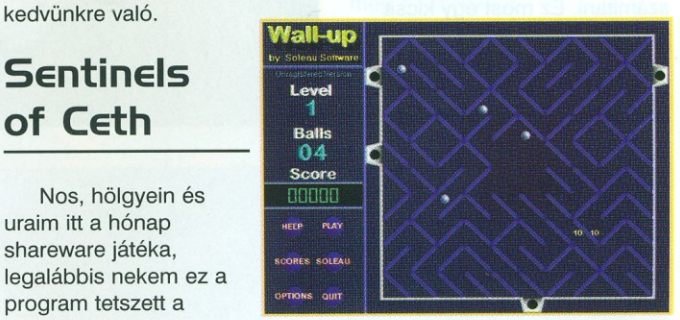
A vért és erőszakot nem kedvelőknek (vagy elviselőknek) most egy kicsit tovább kell ugorniuk, hiszen a



következő program a vadászatról szól. A választható fegyverrel kell a kis állatkákat lövöldöznünk. A célpontjaink általában elég messze vannak tőlünk, így nem csoda, ha egy távcsövet is mellékelnek a puskánkhoz, mellyel teljes premierben láthatjuk a célt. A nagyítás elég profira sikeredett, így maximum ezt értékelhetjük, még ha a gyilkolászás nem is kedvünkre való.

Sentinels of Ceth

Nos, hölgyein és uraim itt a hónap shareware játéka, legalábbis nekem ez a program tetszett a legjobban mind kidolgozottságban, mind a játék hangulatában. Nem lesz túl bonyolult a feladatunk, hiszen mindössze az a cél, hogy megvédjük a körénk vont gyémánt gyűrűt a lopó szándékkal közeledő űrhajóktól. Persze azért nem lesz olyan egyszerű a dolog, hiszen a fegyvertelen egyedek után hamar meg fognak érkezni a komolyabb egyedek is, akik bizony még lőni sem restellnek annak érdekében, hogy megkaparintsák a helyes kis kövecskéket. A pályák közti szünetek a fegyverkezés jegyében telnek el, ilyenkor vásárolhatunk némi felszerelést a hajónkra. Az egyértelmű, hogy néha mi is szét fogunk pukkanni, azonban az a célunk, hogy ez a szomorú tény minél kevesebbszer történjen meg.



Wall-up

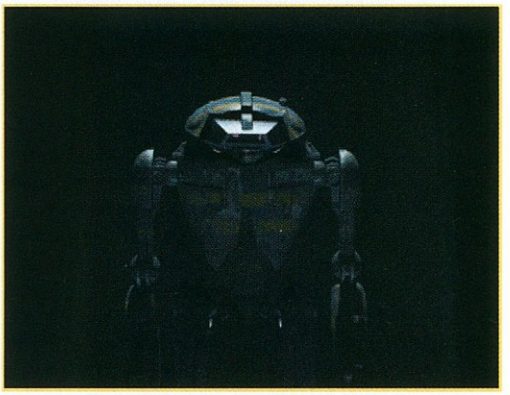
Utoljára maradt egy újszerű kis játék, mely ugyan semmiféle nagy extra dolgokat nem mutat be, azonban nagyon jól el lehet szórakozni vele. Célunk a kis golyók terelgetése úgy, hogy a pályán lévő falakat állítgathatjuk. A feladat egyszerűnek látszik, azonban nagyon hamar beláthatjuk milyen nehéz is egyszerre terelgetni a kis golyókat.

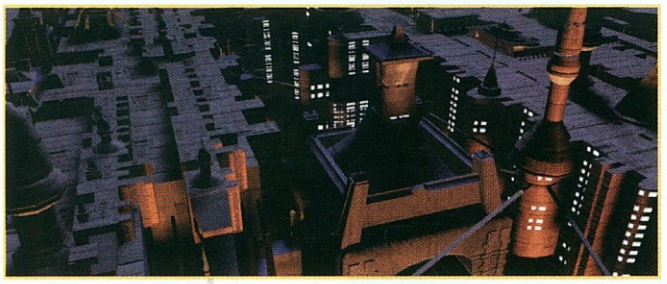
Bear™

The Shadow of the Empire

A LucasArts cég ismét belehúzott a játékfejlesztésbe. Nem elég, hogy májusban megjelentették minden idők egyik legjobb űrszimulátorát, most még az akció játékok piacát is fel akarják falni. A konzol gépek új királyának kikiáltott Nintendo 64 pont ezzel a játékkal alapozta meg hatalmas népszerűségét. Még júliusban, a GURU táborban volt szerencsém látni egyet működés közben köszönhetően Alex-nek. Komolyan megfordult a fejemben, hogy érdemes lenne egybe beruházni, mivel annyira megfogott a Shadow of the Empire. Szerencsére Del felvilágosított róla, hogy felesleges ekkora kiadásba vernem magam, hiszen hamarosan meg fog jelenni PC-re is. Igaz, hogy csak 3Dfx-es verzióról lehet hallani, de sajnos ez van. Hamarosan eljön az az idő, amikor egy Monster vagy Orchid már alapkövetelménynek fog számítani. Ez most egy kicsit szomorúnak tűnik, de a PC-s árréseket ismerve egy fél éven belül elérhető árban lesz. A SoE azonban magáért beszél.

A demoban csak az első négy pályát lehet játszani, de merem állítani, hogy ezek lettek legjobban eltalálva. Azt kell csinálnunk, amiről minden Star Wars rajongó csak álmodozhatott eddig. A Hoth jeges felszínén kell birodalmi kutászdroidokat, Chicken Walker-eket és nagy lépegetőket feltartóztatni. Most sokan azt mondják bizonyára, hogy ilyen már volt a Rebel Assault első részében. Igen ám, de ott egy előre meghatározott pályán kellett repülnünk, itt meg még azt is mi döntjük el, hogy a lépegető lábai között melyik irányból repüljünk át. Egy magányos zsoldos szerepét alakítjuk a játékban, aki pont a birodalmi támadás megkezdésének a pillanatában érkezik a Hoth-ra. Nem is teketóriázik sokat, bepattan az első gazdátlan hósiklóba és a Zsivány osztaggal karöltve nekiront a birodalmi csapatoknak. A droidokat és a kétlábú lépegetőket elég könnyű megsemmisíteni, de a nagy AT-AT Walker-ek már egy kis cselt igényelnek. Használnunk kell az eszünket és azt a bizonyos szigonyágyút és vontatókábelt. Elég ha elég közel repülünk a lábaihoz és kilőjük a szigonyt. Néhány kör a lábai körül és máris kész pofáraesés.





A grafika az maga a csúcs, hiába ez a Monster kártya tud valamit. A sebesség teljesen rendben van, ráadásul a Nintendóval ellentétben nagyfelbontásban megy a 3D rész. Szerintem simán veri az Ultra 64-et a PC-s verzió, de igazából ezt csak a végleges játék megjelenése után lehet majd eldönteni. A megjelenés valamikor az ősz végén vagy decemberben várható. Addig is mindenki spóroljon egy 3Dfx kártyára, mert ez lesz a PC-k jövője.

Mocsy

Take No Prisoners

Lehet hogy egyedül leszek vele, de a Take No Prisoners első látásra és hallásra valami igazi DOOM feeling-et keltett bennem, persze itt most jó értelemben használva ezt a szót, arra az időszakra gondolva, amikor még igazán nagy szám volt a DOOM. Lehetséges persze, hogy mindez csupán a zene és a látvány megfelelő kombinációjából született, de mindenestre engem nagyon megfogott a dolog.

Igazából egy tipikus lövöldözős játékról van szó, ellenfél és persze fegyverhegyekkel, mindennel amit el lehet képzelni. A helyszínt (legalábbis a demoban) egy

kissé átalakult város adja, amit is mutáns hegyek és mindenféle ragadozó külsejű állatka tölt be. Nem is kell persze csodálkoznunk az ilyen fajta elhajláson, hiszen tisztán látszik, hogy némi háború sújtotta övezetbe kerültünk. Az épületek és az utcák grafikája is ehhez igazodik.

Apropó grafika. Azt hiszem lesznek olyanok is, akiknek egyszerűen le fog esni az álluk, hiszen egy teljesen új megközelítésben láthatjuk a szereplőnket. Csak felülnézetben játszhatunk, viszont ennek ellensúlyozására egy fantasztikus perspektivikus ábrázolást kapunk. Amikor a kamera követi főhősünket az utcán és elmegy egy lámpa felett, akkor érthetjük meg, hogy miről is beszélek. Egyébként teljesen 3D-s a megvalósítás, hiszen vannak dombok és egyéb természetes akadályok is. Akadnak emberkéz alkotta kiemelkedések is, ilyen például az őrtorony. Nagyon érdekesen oldották meg egyébként a programozók azt a problémát, hogy a megjelenítés miatt nem tudunk felkészülni, hogy mi vár ránk a fal másik oldalán, még ha egy ajtó előtt állunk is. Nos a megoldás az, hogy semmit sem látunk. Persze ez így nem igaz, de általában nem sok segítséget kapunk ilyenkor.

Sokakat meglephet egyébként a játék kidolgozottsága, de ha megtudjuk, hogy a Raven Software nevéhez fűződik az alkotás, mégpedig úgy, hogy a Heretic és a Hexen készítő munkálkodtak a programon. A teljes játékban 20 nem lineáris küldést kell majd végrehajtanunk, melyekben természetesen nem sok egyforma dolog lesz, kivéve az öldöklést, hiszen mindenhol a célunk az ellenfeleink elpusztítása. Pusztításban pedig bőven lesz részünk, hiszen a rendelkezésünkre álló fegyverarzenál egy kisebb hadseregnek is örömére válhatna. Van itt a lángszórótól kezdve az Uzi-ig minden, az igazi unikumot a fénykard jelenti, de azért szerencsére jedi lovagok nincsenek a játékban. Ellenfeleinktől szedhetjük össze a muníciót és az egyéb tárgyakat. Az előbbiekre viszonylag gyakran szükségünk lehet, hiszen viszonylag kevés muníciót hurcolászhatunk a fegyvereinkhez. Extra stuffok is előfordulnak, de ezekkel majd mind megismerkedtek szép lassan.

Nagyon lényeges feltétel manapság már a multiplayer játék. Nos, ebben sincs szégyenkeznivalója a játéknak, hiszen akár nyolcan is játszhatunk majd a 6 speciális multiplayer küldetés egyikében. Egyébként nagyon gigászi lesz a Red Orb új játéka, hiszen a 21 fegyverfajta, a 22 ellenség, a 22 extra tárgy és a 3 járműfajta mind azt sejteti, hogy valami olyanról van szó, mely nem 2 percig lesz mindenki kedvence.

A grafikáról szólva, természetesen SVGA-ban is működik a játék, a 640x400-as és a 640x480-as felbontást is támogatja a program. Nem tűnik nagyon gyorsnak a program, a lendületes mozgatáshoz vissza kellett kapcsolnom 640x400-ba egy P133-on, de ez valószínűleg a WIN95 és a fokozott grafikai igénybevétel miatt van, hiszen a nagy perspektivikus grafika, nagyon igénybe veszi a gép teljesítményét.

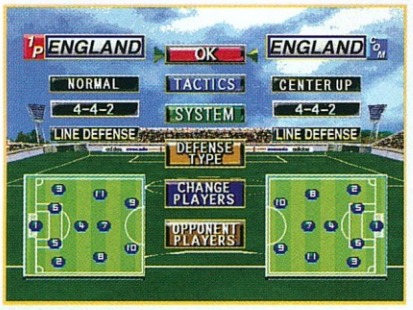
A Take No Prisoners biztos befutónak látszik a játékok piacán, maximum az gátolhat meg mindenkit a megismerésben, hogy nem igazán fog elterjedni a program neve, bár ha ez rajtam múlik nem így lesz.

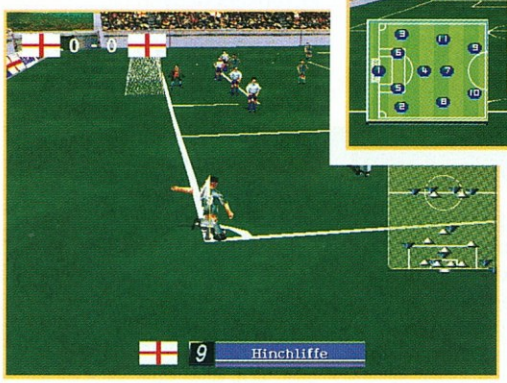
Bear™

World Wide Soccer

Mielőtt bármiféle megrovás érne, be kell vallanom őszintén, hogy a Kick Off volt Amigán az utolsó foci amivel behatóbb ismeretséget kötöttem. Persze ettől még valószínűleg eléggé elfogulatlanul meg tudom ítélni egy játék, konkrétan a WWS mikéntjét.

Nos, nem csalódtam a programban, sőt nagyon tetszett egy-két dolog. Ott kezdődik a téma, hogy a mai kornak megfelelően vektoros megjelenítésű a játék. Ebből következik az, hogy nem nagyon aprólékos a grafika, viszont irdatlan jó a mozgása a focistáknak. Nem tudom ez elfogadott tény-e a mai játékoknál, de egy kissé elcsodálkoztam amikor az éppen aktuális versenyző egy laza mozdulattal mellel levette az érkező labdát, majd egy ollózó elegáns csel után bevágta a hálóba. Elképedésem csak fokozódott néhány, szinte már akrobatikusnak mondható





mozdulaton, például azon, amikor a feje feletti ollózó mozdulattal rúgja a háta mögé a labdát a pali. Ennél már csak az volt a megdöbbentőbb (ha már fokozni lehet a dolgokat), amikor bekapcsolta a Pitch módot maximálisra. Én nem tudom, hogy a feljesztők milyen alapokon készítették el a játékot, de azt hiszem szívesen megnéznék egy meccset a mozdulatokat és cseleket eredetiben bemutató csapattól.

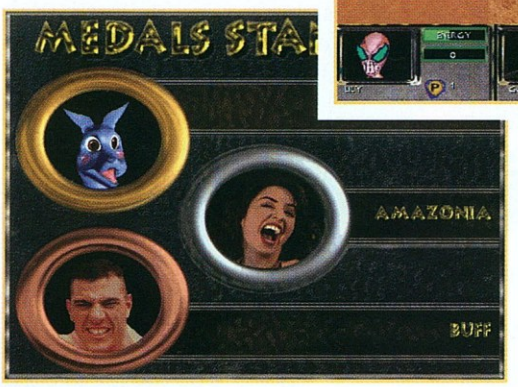
Ezek után már szinte csak hab a tortán, hogy az SVGA megjelenítés eléggé tűrhetőre sikeredett, ráadásul egy gyengébb pentiumon is elég tisztes eredményt fog produkálni a program. Nekem tetszett a demo és elképzelhetőnek tartom, hogy akár még a végleges játékkal is nyomulni fogok nem foci hívő létemre.

Bear™

X-Decatlon

Egy kis nyári felüdülést kínál ez a program. Teljesen crazy komolyan mondom. Kifejezetten pihent agy kellett ennyi marhaság kitalálásához. A demoban a végleges verzióban lévő tíz abnormális versenyszámból kettőt próbálhattok ki.

Falra mászás. Ebben a játékban tapadókorong segítségével kell minél gyorsabban, lehetőleg három vetélytársadat megelőzve feljutnod a csúcsra. Ez így nem tűnik túl nehéznek, igen ám, de a többiek rugdosnak, püfölnek, s amit lehet hozzád vágnak, hogy leessél. Ha pedig ez még nem volna elég, felülről a legkülönfélébb dolgok potyognak, vészes gyorsasággal: hóember, tévé, telefon, tengeralattjáró, hűtőgép, zongora,... A kisebbeket legalább szétlőheted, vagy elkaphatod és ellenfeleidhez vághatod. A nagyobbak elől érdemes oldalra araszolni. Természetesen üsd-vágd a



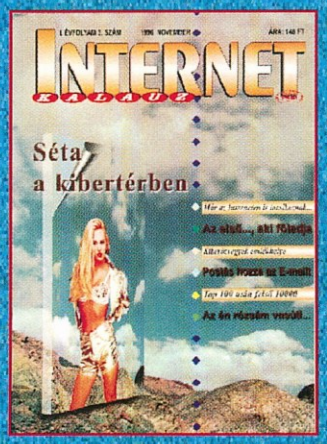
többieket Te is és siess fel!

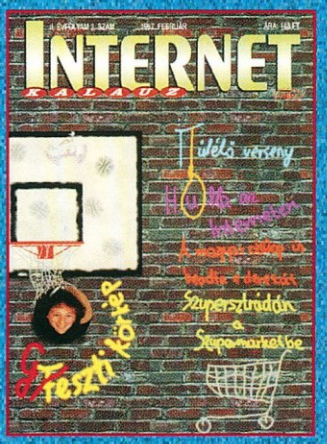
Platform kickbox. Itt adott idő alatt minél több pontot kell gyűjtened. A pontokat ellenfeleidnek bevitt ütéseidért kapod. Ez egy négyes pankráció, aki elnyúlt, egy idő után magához tért. Vigyázz, le ne ess! Ha valakit leütsz a pályáról extra pontot kapsz.

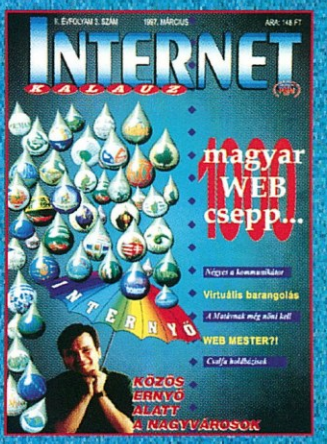
Mi jöhet még? Elmondom. Ha megszerzed az X-Decatlont akkor a következő versenyszámokban indulhatsz még. Víziló-tolás (igen jól írtam, komoly), számítógép-dobás (minél messzebbre), "jó kiskutya"-ugrás, vízilabirintus, full kontakt korcsolyázás (a speciális mozgásokért szerzett pontokat díjazzák, képzelhed milyen), 3D labirintus (keresd a kulcsot és juss ki élve), gerelykapás, (igen, most nem dobni, elkapni kell, a gond csupán az, hogy némelyiken ajándék bomba vagy egyéb meglepi lehet), roller derby (ezt meg pláne nem taglalom).

Mindehhez hat eszement karakter közül választhatsz, s turbózhatod őket a versenyeken nyert pénzért az égig. Teljesen nem normális az egész. Ha neked ez kell, itt van.

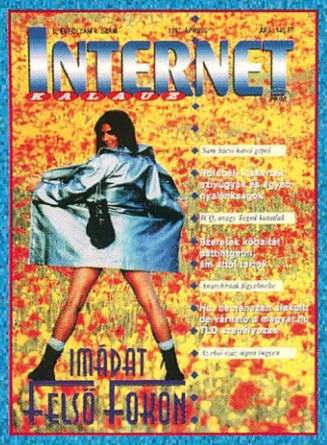
Lily

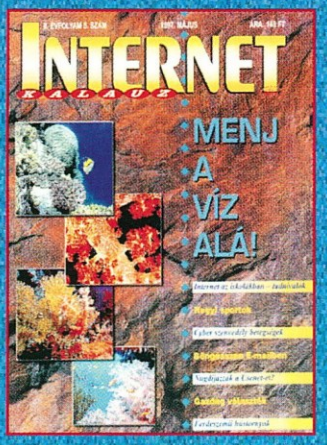


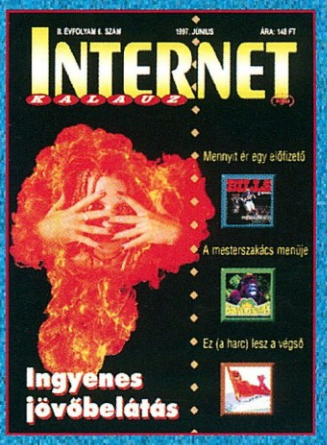




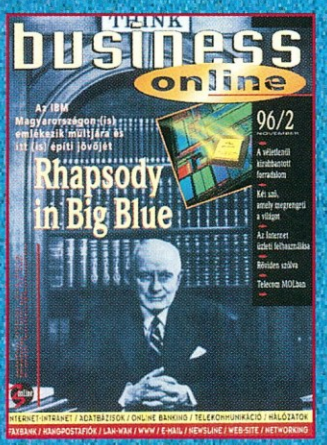
Műsorújság – a „hálótársak” szabadidő-magazinja.







Megrendelhető faxon (228-3373), E-mailben (prim@prim.hu)



Üzlet az informatikában – informatika az üzletben.

ShareWare Komolyságok

Dos:
Aedos
Artist of Virtuality
Bananacom
BeepDOS
BNET
Boxer
CD Cheater
CD Player 2.7
Comdata
The Environs
F-Prot
Fix Clock
GO Audio CD player
Complex Calculator
Icon View
IdArc
IS 3.2
Jaw 3D
JOC Screen Designer
Mandelbrot Eye Candy
Morphing Magic
MP3 Tager
PC Clock
RDD Monitor
ShmAnsi
Symbmath

Windows:
HTML Imager (W95)
Aligner (W95)
Associate (W95)
Awave 1.4 (W95)
Black Widow (W95)
Desk Brain 3.5 (W95)
Calendar Commander (W95)
CD Player (W95)
Cel Assembler (W95)
Callisto Image V. (W95)
City Dist. Calcul. (W95)
Conversion (W95)
File Master 1.1 (W95)
Freeview
FullDisk (W95)
Holidy (W95)
Holonote (W95)
Hotbar (W95)
HomeSite 2.5 (W95)
Icon Fun Express (W95)
InTer (W95)
Media Changer (W95)
Mininote (W95)
MyCD (W95)
NFL Calendar (W95)
Omega Drive (W95)
Parametric Equalizer (W95)
Photo Line (W95)
QwikSYS (W95)
Revival (W95)
Second Copy 97 (W95)
Super Desk (W95)
SuperC (W95)
Sysconfig (W95)
TransMac (W95)
TruView 1.4 (W95)
Ult. File Tools (W95)
WinBiff (W95)
XG/GS Midi Jukebox (W95)
Winsafe (W95)
Winspeed (W95)
Wordpad Plus (W95)
WEBvcr (W95)
ZIP Runner 97 (W95)
Zip Wizard Pro (W95)

Játékdemok

Beast & Bumpkis (W95)
Blast (W95)
Blood Omen (W95)
Birthright (W95)
Chem Warriors
City of the Lost Children
Constructor
Dark Colony (W95)
Dark Rift (W95)
Golgotha (W95-3Dfx)
Ignition (W95)
Imperialism (W95)
LBA 2 (W95)
Lomax (W95)
Lords2 - Siege Pack (W95)
Machine Hunter (W95)
Monkey Pinball (W95)
Monkey Island 3 (W95)
MS Puzzle (W95)
Pacific General
Palace (W95)
Panzer General 2 (W95)
Postal (W95)
Rostov
Sandwarriors
Shadows of the Empire (W95)
Slam and Jam
Space Invaders (W95)
Stratagem (W95)
Take No Prisoners (W95)
Tanarus (W95)
Tennis Elbow
Teracide (W95)
Warlords 3 (W95)
World Wide Soccer (W95)
X-Car
X-Decation (W95)
Xving vs Tie Fighter (W95)

MOVIE
Prey

Patch 20 játékhoz, Cheat és editor kollekció

Quake, Doom2, Blood, Civilization 2, Duke Nukem 3D, Red Alert kiegészítések, pályák

DISKMAGS
Relativity #2
Szardinia #1 (WIN)

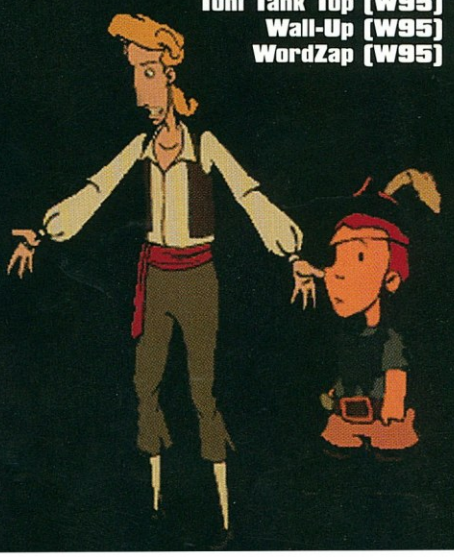
Screen Saver
Aqua, Back 'N Saver
Dream Scope, Formula 1
Germ Wars, Karma
Math, Reboot

Made in Hungary
Boulder, Dtaura, Falldown
Rocket, Sapper

Extra ajánlat
Battle Chess (teljes játék
Rocket Raid (teljes játék)
The Lost Admiral (teljes játék)
Ultima 4 (teljes játék)
Zork 1 (teljes játék)

Egy újabb FAQ gyüjtemény

ShareWare Játékok

DOS:
AckAck
Across
Ant Attack
Asterock
Atetris
Bombs & Bugs
Blast Zone
Bluppo
Bombsquad
Bref
C-Dogs
Centiped-em
Chopper
Champ Kong
Gem Quest
Galaga
Galaxia
Gravitar
Incunabula
Joust
Logomaki
Lunar
Mario
Meteor
Ms pacem
Oid Zone
Pacman Quest
Puzzle Mania
Slicks
Swar
Tclone
A Matter of Time
Win Adventure
Yendor 3

Windows:
Alex (W95)
Alpha (W95)
Ancient Ivory (W95)
Boxes III (W95)
Cherry Fever (W95)
Digital Dragon (W95)
Fantasy Football (W95)
Fire Fighter (W95)
Frustration (W95)
GTI Wordgrid (W95)
Gravity Well (W95)
Hierophant (W95)
Jigsaw Galore (W95)
Mind Master (W95)
Pair It (W95)
Praire Dog Hunt (W95)
Poolster (W95)
Prez (W95)
Roadtrip (W95)
Rolov (W95)
Sentinels of Ceth (W95)
Solace (W95)
Toni Tank Top (W95)
Wall-Up (W95)
WordZap (W95)